7 АПРИЛ 2001

В БРОЯ: *One Must Fall: Battlegrounds, Heroes of Might & Magic 4, The Messenger, Times of Conflict, Battle of the Youstrass, Explo Man, Riddle of the Sphinx, Triple Play 2001, World Championship Snooker, The Corporate Machine, Traffic Giant Expansion, Wraiths: Extreme A-Grav Racing, Waterslide Island*

PC CLUB

www.pcclub-bg.com

с диск - 4 лв.

без диск - 2 лв.

CLIVE BARKER'S

Undying

Играта, която успя да ни уплаши.

Serious Sam

Сериозната алтернатива.

SEVERANCE:

Blade of Darkness

Първото истинско ревю.

Hired Team: Trial

Хит или много шум за нищо?

F1 Racing CHAMPIONSHIP

Multimedia Club

- Да си купим .COM
- Емулацията
- GeForce 3
- MSN Explorer

Game Club



SW: Battle for Naboo



Unreal 2



IWD: Heart of Winter

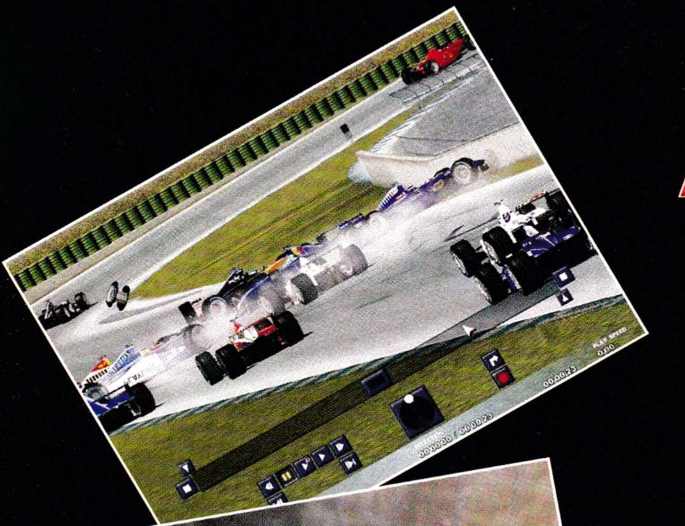
Постери



CMR2



The Druid King









PC CLUB
www.pcclub-bg.com

News Club

PC Club Express 4
One Must Fall: Battlegrounds 5
Heroes of Might & Magic 4 6
Открит шампионат по Counter-Strike 7
Още за Unreal 2 8
Star Wars: Какво ни готвят LucasArts ? 10

Game Club

Hotspot

Clive Barker's Undying 12
Serious Sam 22
F1 Racing Championship 44

Review

Icewind Dale: Heart of Winter 16
Severance: Blade of Darkness 18
Hired Team: Trial 26
The Messenger 28
Times of Conflict 30
Battle of the Youstrass 32
Explo Man 37
Riddle of the Sphinx 38
Triple Play 2001 40
World Championship Snooker 40
The Corporate Machine 41
Star Wars: Battle for Naboo 42
Traffic Giant Expansion 45
Wraiths: Extreme A-Grav Racing 46

Recycle.bin

Waterslide Island 47

Hall of Fame

The Lost Vikings 48

Fan Club

Mailbox 49
PC Club Uncensored 50
Charts 52
Интервю с Кайли Миноуг 54

format c:

Квинтесенция на злото 53

CD Club/Абонамент/PC Club 8 66

Multimedia Club

Web Guide

Да си купим .COM 55

Емулацията - Що е то и има ли почва у нас? 56
Palm - Най-популярните PDA 58
GeForce 3 60
Hardware News 63
Copernic 2000 64
MSN Explorer 65

PC CLUB

PC CLUB ONLINE ■ www.pcclub-bg.com ■ E-MAIL: pcclub@pcclub-bg.com ■ IRC: UniBG #pcclub

Главен редактор - Никола Дърпатов
Зам. главен редактор - Генко Велев
Отговорен редактор - Иван Георгиев

Редактори: Елица Тодорова, Боян Спасов, Владо Георгиев, Георги Даскалов, Никола Икономов

Уебмастър - Калин Рашев
Сътрудници: Николай Ананиев, Павел Панков, Иван Иванов, Даниел Неделчев, Георги Таушанов

Адрес: 1797 София, бул."Драган Цанков" 37, **тел.** 9602241, Печат: „Образование и наука" ЕАД, Продажби: 9602226 Издава „PC Club" ООД

PC Club Express

Shogun Total War: The Mongol Invasion

Малка мистерия около The Mongol Invasion – дългоочакваният expansion pack за Shogun: Total War държи в напрежение феновете на играта. Може да се закупи сборният Warlord Edition от официалния сайт на Electronic Arts със срок на доставка пет дни. Същевременно се твърди, че самият expansion все още не е готов. Според предварителните данни това ще бъде цяла нова игра – монголските орди на Кублай Хан срещу японските даймио. Ще разполагате с две кампании, много нови войскови единици и нови сгради.

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal



Засега това е последното известно заглавие за подготвяния expansion pack за Baldur's Gate II, който, ако се съди по доскорошните изявления на производители и разпространители, ту го имаше, ту го нямаше... сега вече официално го има. Според обещанието на производителите това продължение ще бъде много по-голямо и интересно отколкото Tales of the Sword Coast, с много допълнителни куестове и неимоверно тежки битки!

Star Trek: Away Team

Поредната игра на тема Star Trek, която по всяка вероятност ще се появи през следващия месец от Activision. В нея играчът ще командва елитен отряд от седемнадесет Star Trek персонажи, с които ще трябва да изпълни общо осемнадесет най-разнообразни мисии. В тях ще участват отряди, включващи от трима до шестима командоси, които ще можете да управлявате в реално време или чрез предварително зададени команди.

X-Com Enforcer

Това е дългоочаквано заглавие от позабравената поредица X-Com на Microprose. Само че този път става въпрос за чист екшън! Играта според съобщенията е почти готова, което, преведено на български, означава, че може би ще се появи в началото на лятото. Повече подробности не мога да ви дам, тъй като не успях да се преборя с уникално зле направения и напълно безполезен сайт на Hasbro Interactive.

Majesty: The Northern Expansion

Още едно дългоочаквано продължение – на нетрадиционната стратегия Majesty: The Fantasy Kingdom Sim е обещано за следващия месец. Тази игра бе доста подценена в България, но това си е само наш пропуск. Производителите са вложили достатъчно новости, за да се получи почти напълно нова игра. И ако сте пропуснали да поиграете на оригинала, може би точно сега е времето да поправите това свое недоглеждане.

Sim House Party

Вероятно много от вас знаят вече за това ново продължение на The Sims. Ако не се завихри някое разрушително парти в последния момент в офисите на Maxis, ще можем да ви представим подробна статия за него още в следващия брой. Предварителните очаквания за продължението са, че то ще бъде едно голямо... party, разбира се! А вие какво си мислехте? Ще има много нова музика, нови предмети, обзавеждане и нови "sim-чета"! За сметка на това другото очаквано заглавие – Simsville се отлага за доста време... е, поне се надяваме да бъде през това хилядолетие!

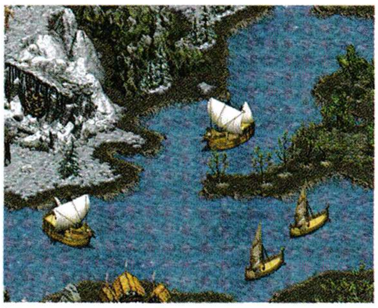
Medal of Honor: Allied Assault

Не протестирайте, че ви губим от времето с тази игра. Идеята за нея наистина е заимствана от едноименното заглавие за Playstation, но тя не е просто поредната калпава адаптация за PC, а изцяло нова разработка, която ще бъде разпространявана от Electronic Arts. Производителите твърдят, че това няма да бъде просто екшън, а игра, в която ще се залага най-вече на подмолните операции.

Kohan: Immortal Sovereigns

Тази стратегия в реално време май няма да хареса на привържениците на тактиката "построй база – събери ресурси – създай огромен отряд войници – унищожи противниковата база". Ако се вярва на твърденията на производителите, в Kohan: Immortal Sovereigns има много елементи от класически походови стратегии като Civilization и дори Heroes of Might and Magic. Остава да изчакаме само до следващия месец и ще можем сами да се уверим дали твърденията им са верни.

Disciples: Dark Prophecy



Това е походова стратегия от производителя на Kohan: Immortal Souvereigns. Първата част Disciples: Sacred Land беше доста добра като замисъл и геймплей, но се отличаваше с един огромен недостатък – уникално лошата графика. Сега вече нещата са коренно променени, като се съди по наличните screenshots. Играта се очаква да бъде готова за Коледа.

Siege of Avalon IV

Може би някои си спомнят за какво точно става въпрос – за едно RPG, което се състоеше от шест части, пускани последователно от производителите. Първата част бе около 100 МБ и можеше да се свали напълно безплатно от официалния сайт – но за останалите части за съжаление трябва да се плаща. Сега вече е готов и поредният четвърти епизод... ако случайно някой все още се интересува!

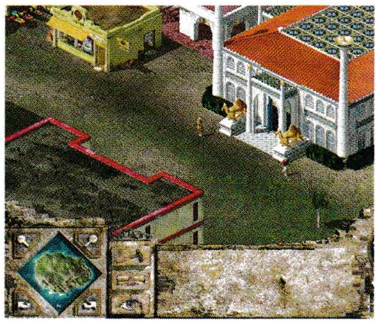
Adventure Pinnball: Forgotten Island

Как ви звучи това нещо: Pinball, създаден с Unreal-енджин? Много странно, нали? Но пък играта се разпространява от Electronic Arts, а те обикновено не правят големи глупости. През следващия месец ще видим какво точно е това и дали става за нещо друго освен да бъде напъхано в recycle bin-a!

Spells of Gold

Това пък за пръв път го виждаме – ще кажат много от вас. Но няма да бъде за последен, тъй като това е RPG, което се очаква към края на годината от Русия. Според предварителните данни това ще бъде игра, задължителна за всички фенове на RPG-тата. Остава само сроковете наистина да бъдат спазени и ще получим великолепен коледен подарък!

TROPICO

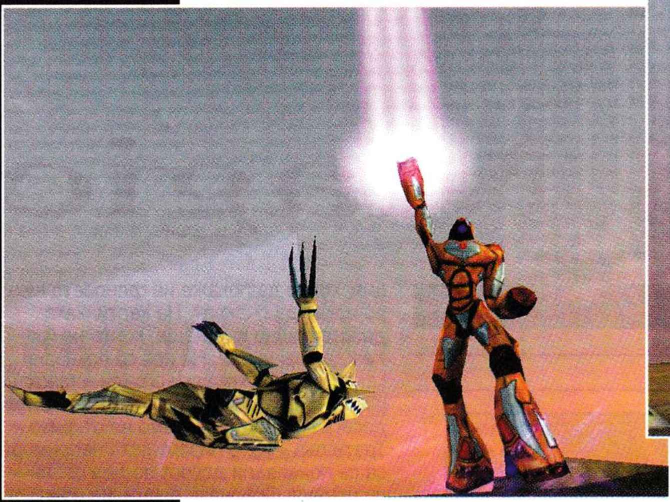


А това сега какво е? Някаква туристическа агенция или безалкохолна напитка? Не съвсем – това е разпространяван от Gathering of Developpers напълно сериозен симулатор на... седнете по-удобно... ДИКТАТОР!!! Точно така – намъквате се в кожата на диктатор на малък тропически остров и имате пълен контрол върху всичко и всички... все пак трябва да имате някаква полза от професията си.

Bridge Commander

И още една Star Trek игра, отново разпространявана от Activision. Тя се разработва от Totally Games – създателите на X-Wing серията, но този път става въпрос за симулатор на цял космически battleship. Е, не е ясно как ще се направи симулатор на нещо, което не съществува, но пък всички сме гледали достатъчно Star Trek филми и обстановката в командната зала ни е напълно позната.

Страницата подготви Генко Велев



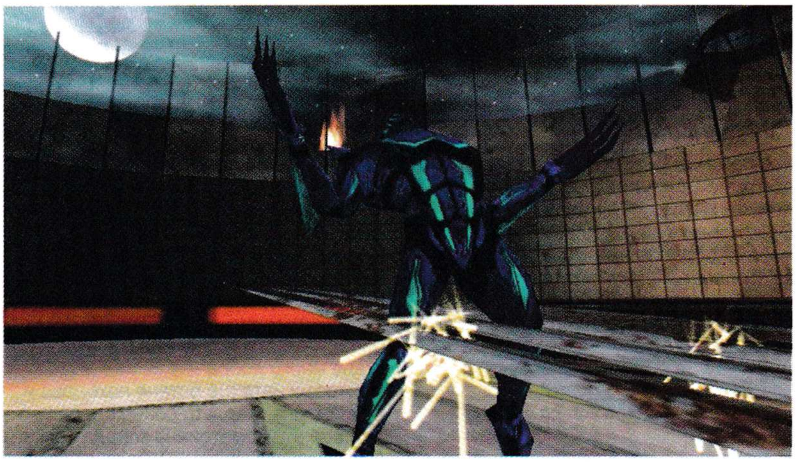


One Must Fall: Battlegrounds

■ Diversions Entertainment ■ www.omf.com ■ Target Release Date: Q1 2002 ■ Fighting

Fighting-игрите по редица причини никак ги няма за компютри, но ако трябва да се търси драма в тази ситуация, то тя е, че дори когато се появяват, те са не особено успешни транслации от аркадни или конзолни оригинали. Когато една компания се заеме с разработката на тупалка специално за PC, това е цяло събитие и е грехота фактът да не бъде отбелязан.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com



One Must Fall 2097 си спечели широка аудитория през далечната 1994 г. и макар с известно закъснение в момента се разработва нейното очаквано продължение. Историята е запазена, пренасяме се в далечното бъдеще, където хората оправят различията си като се млатят до несвяст, управлявайки гигантски роботи на затънтени и опасни места.

Diversion Ent. са разработили собствен графичен енджин, с който са много горди и може би не без основание. За първи път в историята на компютърните битки ще се появи заглавие, което ще позволи на играчите лесно да създават свои персонажи и цели mod-ове. Но не това е най-интересното.

Играта ще запази оригиналните елементи в геймплея на първата част. Отново ще правите модификации по многотонния си звяр и ще раздавате юмруци и ритници на интерактивни арени. Ще станем свидетели на завръщането на познати роботи, сред които са всеобщите любимци Pyros и Katana. Всеки от осемте бойци ще има универсален набор от стандартни атаки и разликата помежду им ще се изразява в специалните умения. Например Force ще използва гравитацията както оформя силови полета или сваля метеорити от космоса и ги насочва срещу враговете си.

В първообраза арените бяха интерактивни, но за Battlegrounds създателите са измислили нови и интересни капани. Игралите OMF:2097 помнят пустинята, където на случаен принцип прииждаха изтребители и ви обстрелваха. Сега те ще могат да бъдат викани целесъобразно, но пустинята ще крие и други опасности. Ако излезете извън очертанията на арената, ще се озовете в минирано поле, но и това не е всичко. Ще има и ядрен силоз, който допълнително ще ви пакости! Такива "опасности" ще има на всички осем арени. А като добавим наличието на finishing moves, OMF: Battlegrounds със сигурност ще се хареса поне на почитателите на fighting жанра.

Heroes Of Might And Magic IV

■ New World Computing/3DO ■ www.3do.com ■ Strategy



Това засега е единственият оригинален screenshot, предоставен от производителите на журналистите

Компанията-разпространител 3DO доста поиздразни феновете на поредицата Heroes of Might and Magic с безкрайните си expansion-и. Добрата новина обаче е, че производителят на "Героите" – New World Computing от миналото лято е започнал сериозна работа по истинска изцяло нова четвърта част.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Наистина засега достоверната информация е съвсем оскъдна и повечето данни, които могат да се намерят по геймърските сайтове, се основават на догадки и прочитане "между редовете", но все пак има и достоверна информация.

Какво засега е сигурно? По играта наистина се работи усилено и това няма да бъде поусложнен римейк на HMM 3. Може би е най-добре да цитираме какво е написано на сайта на NWC – "Разгледахме внимателно HMM 3 и видяхме неща, които могат да се подобрят. Силните герои започваха много да си приличат и някои същества от различни градове нямаха сериозни разлики. Освен това внимателно прегледахме коментарите на феновете из Мрежата. Не се харесваха някои от магиите – бяха прекалено мощни. Също така нямаше достатъчно диференциране между различните магии. Получихме и много съвети как да развием уменията на персонажите. Искахме да вземем предвид всички тези съвети. Получи се много трудна задача, но ние сме оптимистични, че новата игра ще стане много добра".

Стратегията ще остане походова и двуизмерна. Картата обаче ще се наблюдава от изометрична гледна точка (стил Age of Empires). Действието ще се развива в страната Jadame – намираща се в близост до Erathia и Enroth и въведена за пръв път в играта Might and Magic VIII: Day of the Destroyer. Освен това графиката ще бъде значително подобрена и най-вече ще има огромна промяна в битките! Пак според думи на участник в екипа от New World Computing – "Сегашната система за битки, която бе въведена още от първата HMM, ще бъде напълно променена". Така че очаквайте съвсем нов начин за провеждане на сраженията.

Засега единсвената друга достоверна информация, която е получена, е този screenshot. Имайте предвид обаче, че (пак според NWC) това не е истинско изображение от играта, а компилация, която да покаже на феновете какво могат да очакват. На картинката действително има неща, които не изглеждат привични. На нея са показани както типични градски сгради – magic guild и marketplace, така и сгради, които досега сме виждали само на открито. Трети пък – като пирамидата например са се появявали досега по два различни начина. Обърнете внимание и на градските стени – дали пък вече няма да е възможно сами да строите укрепления? Особен интерес представляват и обработените полета във вляво от стените. Различните полета изглеждат в различна фаза на растеж, така че едва ли са само статична част пейзажа.

Друга промяна, която се набива веднага в очи, е новият интерфейс. Найгоре вдясно се виждат бутони, които вероятно ще позволяват да се избират (така, както изглеждат поред) героите, селищата, градовете, замъците, допълнителните сгради, сградите, които дават ресурси, магиите и наличните куестове (дали това означава, че в мисиите ще има значително повече куестове?). Отляво на бутоните под мини-картата се виждат типовете ресурси, които като че ли ще останат точно както досегашните. Под ресурсите са показани трима герои и ето сега една действително огромна разлика! Избран е третият герой, като под него са показани седем допълнителни иконки на различни войници. Това може да е армията му или да са допълнителни герои за наемане; главната промяна обаче е под тях! Там може да се прочете името на избрания герой – Valoryn Level 1 Soldier и под името са параметрите му, а първите два реда се виждат "Health" и "Damage". Това може да означава само едно-единствено нещо – че героите вече ще участват истински в битките и ще могат да умират! Това пасва идеално с информацията, че производителите са наели допълнителни хора, които са имали една-единствена задача – да подготвят биографиите на цели двеста герои! Останалите параметри на героя изглеждат както досега – movement points, spell points, luck, morale и под тях осем слота за вторичните умения. Съдейки по цитираното по горе изказване, можем да очакваме сериозни промени и при тях.

За съжаление досега няма достоверна информация за това, как ще изглеждат в действително битките, няма я и най-важната информация – Кога играта ще бъде готова? Имаше оптимистични прогнози за края на тази година, но според мен не бива да се надяваме прекалено много. Освен това е по-добре играта да се забави с още няколко месеца, но да бъде по-добре изпипана, така че по-реалистична прогноза е Пролет-Лято 2002-ра.

Грандиозен турнир по Counter-Strike се проведе в София



Никола Дърпатов
Darpatov@pcclub-bg.com

Най-голямото геймърско събитие през февруари беше мегатурнирът по Counter-Strike, който се проведе в столичния клуб "Инферно". Самата игра в момента е най-хитовото заглавие не само в България, но превзе и сърцата на геймърите по целия свят. В момента тази безплатна добавка към хитовия екшън Half-Life бие всички рекорди по популярност сред феновете на мрежовите игри и е безспорният номер едно в класациите на всички геймзали.

Събитието би всички рекорди по посещаемост в последно време. Общо се включиха 111 отбора с по четирима състезатели от цялата страна, които започнаха да мерят сили още в събота сутринта. Огромният наплив принуди организаторите да разширят предварително обявения график и финалите се проведоха чак в ранните часове на понеделник. Състезанието беше проведено на принципа на пряката елиминация. Отборите мериха сили на трите популярни Counter-Strike карти CS_Assault, CS_Militia и CS_Estate. В първите кръгове турнирът се състоеше в директно елиминиране, като съставите имаха на разположение общо 40 минути, за да покажат, че заслужават да продължат напред. След дългите битки за полуфиналите се класираха пловдичаните от [STEP], тим 'Varna', който достойно представи морската столица, Botevata 4eta - представители на домакините от клуб "Инферно" и старозагорският отбор [SS]Force. Най-добри се оказаха представителите на Стара Загора, които грабнаха и главната награда, предвидена от организаторите на турнира. Пълната статистика на турнира с всички участници и подробни резултати от отделните мачове можете да намерите на диска към настоящия брой на списанието.

Най-добрата новина е, че огромният интерес към състезанието доведе до решението турнирът да стане ежемесечен. Отделните състезания ще бъдат обединени в Открит шампионат по Counter-Strike на клуб "Инферно". Регламентът предвижда всеки месец да се провежда по един кръг, а в края на годината ще има галатурнир с най-добрите отбори от отделните състезания. В месечните турнири ще могат да участват по 128 отбора, като първите 64 състава от всеки предишен кръг имат предимство при записването за участие.

Следващото премерване на силите между най-добрите Counter-Strike-отбори от цялата страна се проведе отново в клуб "Инферно" на 24-и този месец, като този път в организацията се включи и списание "PC Club", което раздаде награди на всички участници. Повече подробности за суперпартито можете да научите на интернет страниците на клуб "Инферно" - www.club-inferno.com и на списание "PC Club" - www.pcclub-bg.com.

ОЩЕ ЗА Unreal 2

"Невъзможно е да не се втренчите с широко отворена уста за няколко мига преди да започнете да осъзнавате красотата, на която сте свидетел." Rob Smith, PC Gamer, по повод показаната му версия на Unreal 2

■ Legend Ent. / Epic ■ Unreal2.com





Гори в Ада, изчадие!



Балсам за очите на геймъра.

В предния брой ви запознах с технологията, на която се гради втората част на една от най-успешните компютърни игри. Сега имам възможност да направя разбор на съвсем пресната информация за Unreal 2.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

ФАКТИ:

- Нов герой
- Пет нови извънземни раси
- 24 типа врагове
- 25 нива и 13 мисии
- Общо 15 пушкала, доста нови
- Още една година чакане

Историята ни пренася в 24-ти век и ни запознава с чисто нов главен герой. Той ще броди по съвършено нов свят, но в същата вселена, в която се развиваше първата част. Вие ще сте маршал, представител на земната колония, който отговаря за сигурността на хората в региона, пътуващ на кораба Atlantis из най-задънената част на космоса.

Тайнствени артефакти ще са причината, която ще ви въведе в смъртоносен конфликт с представителите на извънземните и с тях ще си имате работа през по-голямата част от времето. В общи линии задачата ви ще е да опазите артефактите да не попаднат в погрешни ръце. До момента са предвидени пет нови извънземни раси и единствените познайници ще са Skaarj. Играта ще е насочена за солова игра, така че историята ще е сред водещите фактори. Legend и Epic обещават двадесет и пет (!) обширни нива, в които ще се развиват не по-малко от

13 бойни мисии

В Unreal 2 ще бъдат заимствани най-добрите идеи от Unreal Tournament. Авторите са замислили задачи от рода на тайно промъкване и завладяване на територия, търсене, спасяване и естествено чиста стрелба по инопланетната паплач. Геймплеят на места много ще наподобява на Assault в UT. В същото време ще има прилики и с Half-Life. Ще можете да командвате други персонажи къде да ходят и какво да правят, по-скоро за допълнителна прецизност, защото изкуственият интелект ще е на високо равнище. Мисиите ще се развиват на 10 различни "светове" - сред руините на извънземни градове, в лабиринт от подземни тунели, на борда на вражески кораб, вулканична планета и т.н.



Има ограничения

за броя на противниците, по които ще можете да стреляте. Наведнъж ще ви атакуват максимално четирипет същества. Това вероятно е следствие от увеличената детайлност на героите - враговете ще са изградени от по 3000-5000 полигона, а членовете на вашия екип от 7000 до 10000 полигона! Самите околности пък ще са изградени от 100 пъти повече полигони от видяното в UT.

За оръжията се знае малко, вероятно ще видим познати такива, но е сигурно, че ще има съвсем нови: Grenade Launcher, огнехвъргачка, Leech Gun (забавя и изсмуква силата на противника) и Takkra (пуска killer drones, които могат да атакуват враговете или да обикалят около вас за допълнителната ви защита).

Самите врагове ще са около 24 вида. Ето известните:

Mercs - Наемни войници, които вършат мръсната работа на големите корпорации. Те ще са умни, добре екипирани и изключително опасни. В друг вариант ще ги видим като пълни отрепки, търсещи оръжия сред боклуците и с леко терористични намерения.

Striders - може би най-задружните същества в Unreal 2. Когато няколко индивида комбинират усилията си, стават истинска напаст.

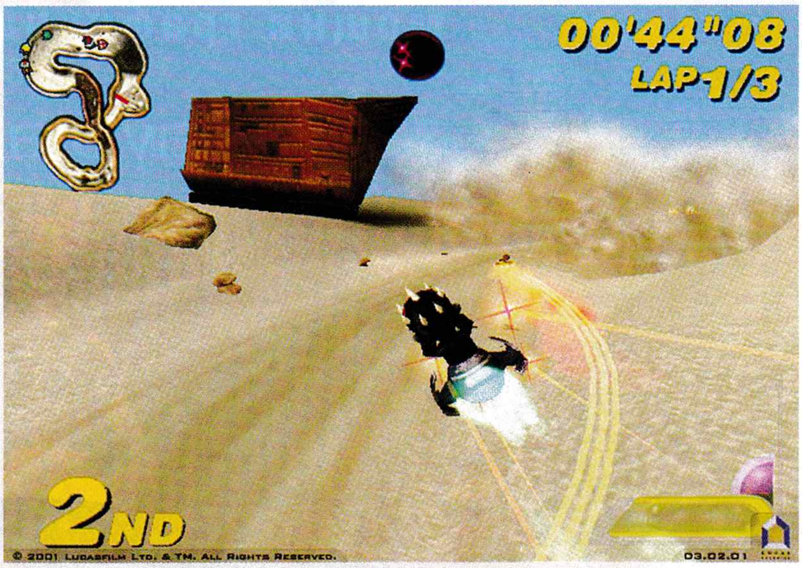
N - Междупространствени същества. N могат да съществуват в няколко измерения едновременно и така да създават илюзия за многочисленост. Расата N се разделя на три разновидности, оръжията им ще са разнообразни, предимно влияещи върху психиката.

До излизането на Unreal 2 остават още около дванадесет месеца разработка. Освен соловата кампания екипът трябва да работи и върху мултиплейъра, който ще включва задължителния deathmatch, team deathmatch, last man standing и capture the flag. Замислен е нов мрежови вариант на игра, подобен на този в Team Fortress. Създателите се ангажират Unreal 2 да върви "just fine" на P2 400 Mhz и нормален GeForce, въпреки че ще се използват новостите в GeForce 3.


COMMAND & CONQUER
RED ALERT 2
най-нови лицензирани игри,
50 компютъра
Pentium III,
667Mhz,
19" монитори,
мощни графични ускорители
Geforce2
PlayStation 2
DIABLO II
гарантиран бърз
достъп до INTERNET
ползване на
HEADOFF мрежата
компютърен клуб
МАСКАТА Z
само 1 лев на час
colin mcrae rally 2.0
бул.България
НДК
Бояна
Маската Z
ул.Д-р Стефан Сарафов
бул.Витоша
XIV поликлиника
Южен парк
Компютърен клуб МАСКАТА Z
ул. Д-р Стефан Сарафов 24
тел.: 953 41 29, 088 887 672
Предлагаме Ви: уютно кафе, зала с климатик,
магазин за софтуер и хардуер

Какво ни готвят

Задава се поредната порция игри с марката Star Wars



О, МИНАЛО НЕЗАБРАВИМО!

- **Star Wars** игри, издавани досега от LucasArts за PC
- **3D-екшъни** - Dark Forces, Jedi Knight, Mysteries of the Sith
- **Аркадни Екшъни** - Battle for Naboo, Racer, The Phantom Menace, Rebel Assault I и II, Rogue Squadron, Shadows of the Empire
- **Симулатори** - Alliance, X-Wing, Tie Fighter, X-Wing vs. Tie Fighter
- **Стратегии** - Force Commander, Rebellion
- **Куестове** - Досега няма куест на Star Wars-тематика.
- **Ролеви** - Досега няма, но се очакват цели две.

Чували ли сте приказката за кокошката, която снасяла златни яйца? Е, в света на компютърните игри това златоносно пернато се нарича Star Wars, а в ролята на кокошарник е компанията LucasArts. Напоследък те не успяват сами да смогнат на апетита на феновете и дават под наем въпросната кокошка на други разработчици...

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

През последните няколко години цялостната политика на LucasArts се промени значително. Според много фенове (в това число и моя милост) напоследък компанията се комерсиализира твърде силно и в името на печалбите започна да прави компромиси с високите си стандарти. Като изключим техните куестове, които все още са еталон за целия жанр, остават цяла камара Star Wars игри с познатото LucasArts-ко лого, но твърде променливо качество. Като се започне от няколко суперсполучливи попадения (например Alliance и Racer) и се стигне до тотални издънки от сорта на Force Commander. Причината за тези варирации в огромни граници стандарти е съвсем очевидна – просто многото Star Wars игри са дело на различни компании и дизайнерски екипи, на които LucasArts позволява да ползват лиценза. Положението в момента е следното – само съвсем малка част от Star Wars-игрите се разработват вътрешно, като дори и тогава много често се използват и външни човешки ресурси (програмисти, консултанти, дизайнери). Във всички случаи самите LucasArts се явяват в качеството на разпространители и така прибират царския пай от печалбите. А печалби със сигурност ще има, дори при посредствени продукти, тъй като Star Wars-манията по света никога не е била толкова голяма. Компанията направи и още една генерална промяна в цялостната си политика – за да покрие максимално широки пазари, започна да продава и разработва множество "звездни игри" за най-различни видове конзоли. И докато собствениците на такива конзоли могат само да се радват на този факт, то PC-геймърите с право започнаха да негодуват и да упрекват LucasArts, че загърбват PC-то (типичен пример е third person-екшънът Obi Wan, който първоначално се разработваше за PC, но в крайна сметка се оказа, че ще излезе само за конзола). В отговор на въпросите на журналисти и геймъри компанията наскоро излезе с официално съобщение към пресата, в което в най-общи линии се казваше следното: "мрън-мрън-мрън... разбира се, че PC-то все още е важно за нас, но конзолният пазар също е твърде важен...йадда-йадда-йадда... всички играчи и всички платформи навсякъде по света... бла-бла-бла!". С други думи – много разтягане на локуми и нито една дума по същество...



Дано не останете с погрешното впечатление, че мразя LucasArts. Точно напротив – това е една от любимите ми фирми за всички времена, а някога очаквах техните игри с такова нетърпение, с каквото в момента чакам да речем Black and White или пък Warcraft III. Просто напоследък LucasArts рядко успяват да проявят собственото си "аз" и тяхното лого върху някоя игра вече не означава обезателно, че техните дизайнери и екипи имат нещо общо с нея. Може би това си е мислил и великият Тим Шафер (Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango), когато ги напусна, за да създаде своя собствена компания, която за съжаление ще прави игри само за конзоли.

Но стига черни приказки, нека погледнем към бъдещето на Star Wars-игрите, което поне засега изглежда обещаващо. Заглавията, които ще се появят, определено изглеждат интригуващо и при една добра реализация имат потенциала да реабилитират LucasArts в очите на разочарованите фенове.

Star Wars: Battleground

Съвсем наскоро LucasArts пуснаха бомбата – реалновремева стратегия, разработвана в сътрудничество със създателите на мегахита Age of Empires – Ensemble Studios. Привлечен е дори прославеният дизайнер Брус Шели, който ще бъде главен външен консултант за новата игра. Проектът ще се разработва вътрешно в LucasArts, но талантливите дизайнери от Ensemble също ще вземат дейно участие. В бета-теста също ще участват хора и от двете компании. На опита и уменията на двата екипа се разчита, за да успее Battleground да се превърне в мегахит и позамаже негативното впечатление, останало у потребителите от Force Commander.

Напук на триизмерната мода, пренесла се напоследък и върху реалновремевите стретегии, Battle Ground ще бъде класическа двумерна RTS и по всяка вероятност ще ползва модифицирана версия на енджина на AOE2. Знае е се, че в играта ще се използват сюжетни елементи от всичките четири филма (класическата трилогия и новия Епизод 1).

Играта се разработва тайно от доста време, но все още няма официално публикувани скрийншотове, нито пък детайли и подробности. Повече информация е обещана за идващото изложение E3.

Star Wars: Galaxies

Това е един друг съвместен проект на LucasArts, разработван в тандем със Sony Online Entertainment. Става въпрос за масивна онлайн-ролева игра, ориентирана изцяло към мултиплейър. Нещо като EverQuest, предрешен в Star Wars-премяна. И като стана въпрос за EverQuest – в тима, раз-

LucasArts?



работващ Galaxies, участват няколко от ключовите личности зад тази игра, както и някои от дизайнерите на също толкова популярната мрежова RPG – Ultima Online.

Героите в Galaxies ще са мъже и жени по досегашни данни от пет различни раси – хора, уукита и още три добре познати на феновете от филма екзотични извънземни раси. От едната (Туи'леки) бе танцьорката на Джаба, а от другата (Родиани) – ловецът на глави, който се сдърпа със Соло в Епизод 4. Петата раса пък е Мон Каламари – расата на великия бунтовнически адмирал Акбар. Играчите ще имат пребогат избор от множество бойни и мирни професии, които няма да са зададени предварително, а ще се определят от уменията на героите и целите, които преследват в играта. Ще можете да се превъплътите в механик, търговец, медик, политик, ловец на глави, космически капитан и дори рицар-джедай (от Светлата или Тъмната страна). Последното няма да е никак лесно достижимо, но играчите, които успеят да овладеят Силата, ще бъдат възнаградени подобаващо (например баща им може да им отсече ръката като подарък за рождения ден). Действието на играта ще се развива някъде между 4-тия и 6-тия епизод на сагата. LucasArts обещават периодически да издават add-ons и продължения за Galaxies, като по този начин включват в играта нови планети и същества.

За тази игра има още много публикувана информация, но няма да навлизам в детайли, тъй като мрежовите RPG не са твърде популярни у нас. Макар бързата интернет връзка вече да е достъпна за много български геймъри, остава проблемът с ежемесечните такси, които трябва да се заплащат за игри от този тип. Аз поне не познавам лично българин, който да е играл сериозно на Ever Quest или Ultima Online и съм почти сигурен, че с Galaxies положението ще бъде съвсем същото.

Star Wars: Role Playing Game

За този все още безименен проект на LucasArts се знае все още твърде малко, макар че бе официално обявен още през месец юли миналата година. Със сигурност това ще е класическа ролева игра, а за партньори-разработчици са привлечени BioWare, които са може би най-добрите в този жанр (поне името Baldur's Gate би трябвало да говори нещо всекиму). Исторически действието в тази игра ще се развива 4000 години преди Епизод 1 – в древната ера на войни между благородните джедаи и лордовете на Сит. Такова колосално излизане извън сюжетната линия на филма е смела постъпка, но безспорно ще трябва да почакаме още доста, преди да видим и оценим завършената игра. Засега не се знаят дори такива ключови детайли като дали тя ще има 2D– или 3D-реализация.

Star Wars: Super Bombad Racing

Това е детска игра, която вече е пусната на пазара за различни видове конзоли, а PC-версията се очаква да е готова това лято. Играта пресъздава състезания с космически кораби (но тук не става въпрос за родовете от Епизод 1). Хлапетата ще могат да си избират между цели осем герои от Епизод 1 – Анакин, Джар-Джар, Амидала, Дарт Маул, Себулба, Оби-Уан, Бос Нас и Йода. Всеки от тях ще има собствени хитринки и предимства, както и уникален стил. Освен това ще има скрити и допълнителни герои, появяващи се в по-късни моменти от играта. Освен писти за състезания ще има и специални бойни арени, където да се пуцате до насита. Една интересна идея – отстранените в битка на някоя арена играчи ще се превръщат в пеко пеко (голяма синя птица) и след това ще могат да притесняват до насита всички останали. Очакваме играта с интерес и можете да бъдете сигурни, че ще ѝ отредим подобаващо място в нашата рубрика PC Club: Junior, когато тя най-сетне се появи за PC.



Първоначални скици на филмови герои за бъдещите им превъплъщения в игрите

ОТ ГЕОРГИ ДАСКАЛОВ



■ Мога да кажа само едно за Undying - тази игра онагледява израза "сбъднати кошмари". Нямам думи да опиша какви силни емоции съм изпитвал в часовете, прекарани с този шедьовър. Обаче искам да уточня едно нещо, Unying НЕ Е нов Blood. И двете игри са 3D-шутъри, и двете са хорър, но нямат нищо общо. Undying представлява психологически ужас в най-чиста форма, докато Blood 1 залага най-вече на невиждано и до днес насилие и извратен хумор.

Графика	Звук	Геймплей	Общо
9	10	9	9

Clive Barker's Undying™

Смразяващ кръвта хорър от краля на ужаса

■ DreamWorks Interactive, http://undying.ea.com/ ■ PII 400, 64 MB RAM ■ 8X CD-ROM 3D Accelerator, 90 MB HD ■ horror/action

Ако сте гледали някой от филмите на Клайв Баркър (Хелрейзър, Кендимен), го познавате най-вече като майстор на интелигентния, психологически хорър, който влиза под кожата и изважда на бял свят страхове, за които дори не сте предполагали, че съществуват. Undying привлича с характерните за творчеството на Баркър сюжетни линии, включващи врати към други измерения, предателство, телесни трансформации, апетити за власт и плът и, разбира се, разнообразни ужасяващи чудовища.



Никола Икономов
j_roger@usa.net

В киното, и по-специално в хорър жанра, отдавна съществува практиката да се слагат имената на авторите над заглавието: Bram Stoker's Dracula, Mary Shelley's Frankenstein или пък Stephen King's "It". При кралете на ужаса това, изглежда, е едновременно нещо като въпрос на чест, признание и благозвучна добавка към основното заглавие. Съгласете се, че Undying звучи толкова семпло в сравнение с могъщото и величествено Clive Barker's Undying. Въпросният Клайв Баркър е от най-известните автори на ужаси в целия свят (името му спряга редом с това на класици от ранга на Стивън Кинг и Ан Райс) и със сигурност това е още една много сериозна причина (освен хилядите други) да си набавите незабавно Undying. В конкретния случай името на Баркър е не само добра реклама за екшъна на DreamWorks Interactive, а и неизменна част от същността на самата игра. Казано иначе: въпреки че този симпатяга не разбира бъкел от компютри, на него трябва да благодарим изцяло за шедьовъра, наречен Undying. Нека видим защо...

От Undying до Clive Barker's Undying

Историята по създаването на играта е изключително интересна и закономерно възбуди неутолимото ми любопитство. Да се върнем около година и половина назад във времето...

Всичко около Undying обещава кратко сияние на геймърския небосклон: липса на ясна концепция, безинтересни персонажи, откровено противен главен герой, смехотворни чудовища и много, много клишета в сюжет на нивото на "Савана". Големият бос, който е не някой друг, а самият Спилбърг (шеф на филмовата компания DreamWorks и респективно на софтуерния ѝ филиал) не е доволен и по съвет на свой приятел ангажира Клайв Баркър за главен дизайнер на проекта Undying. Когато Баркър вижда какви са ги надробили симпатягите от DreamWorks, се хваща за главата, събира ги и първо се заема с главния герой, който по първоначален проект трябвало да се казва граф Магнус Волфрам, татуиран навсякъде антипатичен плешивец, който притежавал чара на умряло псе. Клайв запитал програмистите: "Някой от вас някога да е виждал граф"...тишина в залата..."Някой от вас да познава човек на име Магнус"... отново тишина... "Някой случайно да иска да играе с такъв тип"... конфузно мълчание... "Сега си представете, че съм обратен*, намерете ми някого, с когото бих искал да спя, доведете ми един изключително сексапилен тип". Така се ражда главният ге-





рой в Undying - ирландецът Патрик Галоуей (Клайв Баркър също има отчасти ирландска кръв). Действително Патрик е изключително сполучлив персонаж, от онези типове (а ла Брус Уилис), които допадат на жените, но не дразнят мъжете, дори напротив, служат им като пример за поведение. Той излъчва едновременно онзи суров мъжки сексапил, който кара мадамите да се превръщат в течна желирана маса и обезоръжаваща доброта (тип Исус Христос), примесена с достойнство и благородство.

След всичко, което прочетохте дотук, ви е много трудно да си представите, че Undying е просто най-обикновен first person екшън, нали? Истината е, че успехът на тази игра се крие именно в съчетанието между конвенционалното и познатото с уникалното и незабравимото.

Семейни ценности

Действието се развива през 20-те години на нашия век в Ирландия. Влизате в ролята на Патрик Галоуей (онзи хубостник, когото вече споменах), вещ в окултизма екзорцист, който е поканен в дома на своя приятел и боен другар от Първата световна война - Джеремая Ковенънт. Последният наскоро е загубил двамата си братя и двете си сестри, загинали при мистериозни обстоятелства. След тяхната смърт имението "Ковенънт" е споходено от странни и необясними събития, ужасяващи шумове и кръвожадни създания, които сякаш се появяват от друго измерение. Някои от малкото останали слуги са готови да се закълнат, че са виждали покойната най-малка сестра на Джеремая - Лизбет да се разхожда из къщата. Патрик се заема със случая по разгадаването на мистерията около семейното проклятие на Ковенънт и скоро се натъква на гореща следа. Постепенно историята започва да взима съвсем неочаквани обрати, а Галоуей научава, че в имението изглежда се е подвизавал и най-омразният му враг и вечен конкурент Ото Кайсинджър.

Специфично нещо в Undying е, че главният герой може да използва и двете си ръце едновременно, като с лявата стреля с конвенционалните си оръжия, докато с дясната прави магии.

Както виждате, фабулата притежава достатъчно интересни сюжетни нишки, за да ангажира вниманието ви до края. Жалко е единствено, че бидейки чистокръвна екшън-игра, Undying на места оставя прекрасната история на Баркър на заден план, за да акцентира върху до болка познатите ни действия като убиване на чудовища и търсене на разнообразни ключове. В началото, когато изследвате имението на Джеремая, историята е неразривно свързана с действието, но в по-късните нива, когато Патрик пътува из разни романтични местенца като мавзолеи, пещери, крипти и изоставени манастири, тя постепенно отстъпва и бива разказвана най-вече чрез намерени от вас бележки и писма.

Главният герой, Джеремая Ковенънт, както и мрачните образи на неговите братя и сестри са нарисувани феноменално: те не само изглеждат реалистично, но и са стилизирани по един запомнящ се начин, похват, често използван в комиксите. Така, когато видите веднъж зловещата и едновременно привлекателна Лизбет, приличащата на вещица Бетани, изискания, но демоничен Аарон, както и дивия Амброуз, няма да можете лесно да ги заличите от съзнанието си.

Разбира се, красотите не се ограничават с персонажите, а важат в пълна степен и за създаващата невероятна атмосфера готическа обстановка, която особено в имението Ковенънт ще ви изненада с невероятната си детайлност. Много често ще се улавяте, че просто сте спрели на едно място, забравили сте за всичко останало и се наслаждавате на уникалната архитектура в къщата на благородника Джеремая, докато някой звяр не се възползва от това ваше състояние и не ви схруска сладко-сладко.

Undying използва леко модифициран Unreal Tournament-енджин, благодарение на което целия свят на Клайв Баркър просто оживява с невероятно реалистичните светлинни ефекти, сенките и прекрасно нарисуваните местности. В тази насока е редно да спомена, че дори притежателите на по-скромни машинки ще могат да се порадват на тези красоти, тъй като много геймъри вече потвърдиха, че играта върви безпроблемно в 800x600 с 16-битови цветове на конфигурация с 64 MB RAM и стандартна TNT-карта.

Въоръжен и опасен

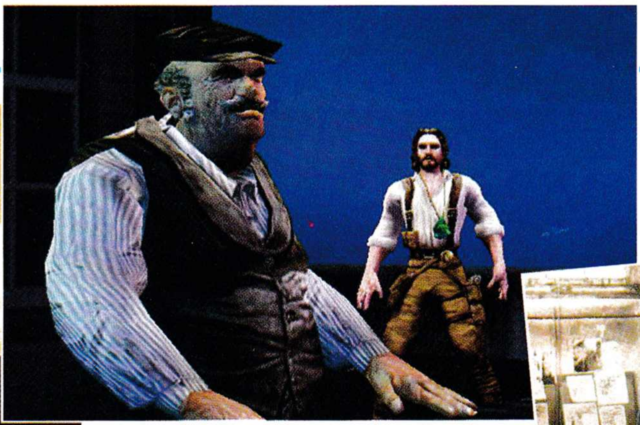
В началото на играта наистина ще бъдете въоръжени, но едва ли първите ви противници, страховитите howlers (аз ги наричам врясльовци, защото непрекъснато вият застрашително) ще бъдат много респектирани от стария ви револвер и слабата ектоплазмена магия.

Уникален е начинът на избиране на арсенала ви: с бутона "del" скролвате докато не си изберете подходящо пушкало, докато с "end" извикате сходно меню, обаче за магиите.

Както споменах и по-горе, първите оръжия са доста слаби и съвсем закономерно ще се стараете да улучвате с всеки изстрел, имайки предвид ограничения брой на скъпоценните ви куршуми. Постепенно Патрик Галоуей ще обогатява арсенала си с все по-смъртоносни приспособления. Така например в паралелния свят Онейрос, който прилича на нещо като сюрреалистичен ад, ще намерите странно изглеждащото "тибетско бойно оръдие", което изстрелва ледени топки. Самото оръжие е във формата на драконова глава, която с пръхтенето си от време на време ще ви изкарва акъла докато не му свикнете. По-късно ще се сдобиете с рязана двуцевка, която можете да зареждате с различни муниции (стандартни кур-









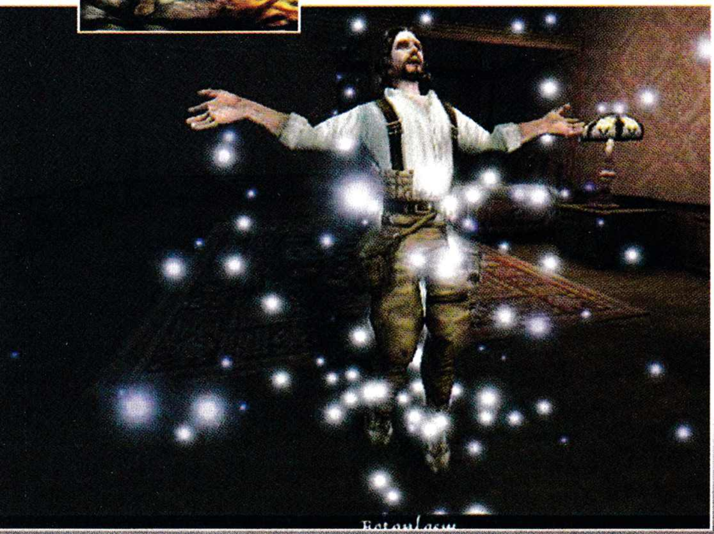




шуми, сребърни и запалителни), както и най-важното оръжие - келтската коса. За разлика от други екшъни, тук голяма роля играят дистанцията, на която се намират противниците ви и типът на оръжието, което използвате. Не можете да се надявате на големи резултати с двуцевката, ако гадините ви се намират на един километър от вас.

Всяко от горепосочените оръжия можете да използвате в комбинация с не по-малък асортимент от впечатляващи офанзивни и дефанзивни магии. Позната от доста други игра е магията, която ви позволява да възкресявате убити противници, за да се бият на ваша страна. Интересното е, че въпросните принудително върнати към живот създания не винаги ще са ви верни и макар че припкат бодро след вас като кученца и с нехота се сражават срещу събратята си, винаги са готови да ви ударят по една лапа, сабя или да ви пуснат куршум, само ако имате неблагоразумието да ги загърбите. В по-късен етап от играта ще се сдобиете и с унищожителната магия skull storm, която призовава банда кисели, похотливи черепи тип Морте, които нервно притръпват в очакване да ги изстреляте срещу враговете ви в мощна експлозия.





Най-атрактивната магия в играта е достъпна още от самото начало и се нарича "scrying spell". Освен че ви дава известна видимост в тъмни пространства, тя ви позволява да виждате на определени места събития от миналото и неща, които се случват в някаква алтернативна реалност. Още в началото, ако направите "scrye" преди да влезете в имението, ще видите как собственото ви бездиханно тяло виси обесено пред портика на вратата. Благодарение на това заклинание ще видите такива психарии и ужаси, които дълго време няма да ви дават покой.

Всички магии изискват мана, която се възстановява самостоятелно след всяко заклинание. В процеса на игра ще намирате множество скрити предмети, които ще увеличават общия брой на маната ви, както и бързината, с която тя се регенерира. Специални скъпоценни камъни (amplifyers) пък ще усилват ефективността на конкретно, избрано от вас заклинание.

Въпреки разнообразието от оръжия и магии не мога да не обърна внимание, че те са страшно небалансирани. Няма да намерите никакво приложение за Молотовките, а след като се докопате до келтската коса, ще забравите, че съществуват други оръжия. Използвайки "haste" или "shield", или пък и двете в комбинация и с косата в ръка, се превръщате в абсолютен езотеричен терминатор, който необезпокоявано вършее из редиците на злото.

Дисекция на страха

В Undying ще берете такъв страх, какъвто със сигурност не познавате или не очаквате. Пълно е с шокови моменти от този тип, които ви карат да подскачате на стола си като опарени. Атмосферата, обстановката, звуците, всичко ви подсказва, че ще се случи нещо ужасно, но никога няма да успеете да се подготвите предварително за тях. Най-силните моменти в играта обаче не принадлежат на директния, шоковия ужас, а на бавния, изцяло психологически хорър (специалността на Баркър), който постепенно завладява съзнанието ви и ви докарва до лудост.

Undying е екшън-играта, която найефективно използва аудио-ефектите, за да даде живот на един кошмарен свят, от който ще ви побият тръпки. Стига ви да чуете смразяващия ехиден смях на Аарон Ковенънт, за да напълните гащите.

Знаете ли какво прави играта уникална? Нито хорър-тематиката, нито фактът, че можете да използвате и двете си ръце, нито сюжетът. Единственото, което я издига много над конкуренцията, са хилядите дребни детайли, които, събрани сумарно, я превръщат в незабравим шедьовър. Тя съчетава най-доброто от жанра first person shooter, а именно бърз екшън, тонове атмосфера, страхотна графика и звуци.

Въпреки липсата на мултиплейър, това е най-забавният 3D-екшън след Half Life и достойно заема престола заедно с другото горещо заглавие отпреди три месеца - No One Lives Forever.

** Баркър е обратен - твърди го сам в различни интервюта (бел.ред).*

НАЙ-ДОБРИТЕ ИГРИ НА НАЙ-ДОБРИТЕ ЦЕНИ

КУПЕТЕ 2 СПЕЧЕЛЕТЕ 1

Елате със свой приятел, купете наведнъж кои да е 2 игри от този списък и ще получите 1 безплатна игра.

BLADERUNNER
DARKSTONE
DUNGEON KEEPER 2
FLEET COMMAND
ISRAELI AIR FORCE
THEME PARK WORLD
NEED FOR SPEED 4
RED ALERT
MOTO RACER 2
MOTO RACER
NOX
CROC

ВЕЛИКДЕНСКА ПРОМОЦИЯ

*През следващия месец при покупката на коя да е от изброените по-долу **EA Sports** игри за PC, PlayStation или PlayStation2, ще получите безплатен **EA Sports** геймпад, съвместим със съответната платформа.*

PC-CD
FIFA 2001
NBA LIVE 2001
NHL 2001
F1 CHAMP EDITION
SUPERBIKE 2001

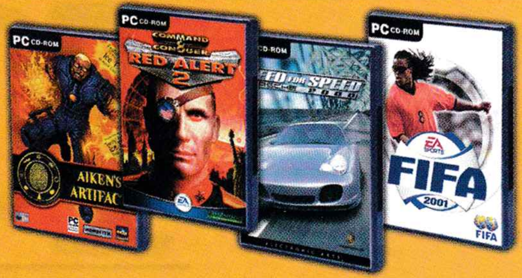
PlayStation
F1 CHAMP EDITION
FIFA 2001
NBA LIVE 2001
NHL 2001
KNOCKOUT KINGS
SUPERCROSS 2001

PlayStation 2
KNOCKOUT KINGS
TIGER WOODS
FIFA 2001
NBA LIVE 2001
NHL 2001
F1 CHAMP EDITION

4x4 Evolution .... 73,00 лв.
Age Of Empires 2: Age Of Kings .... 130,00 лв.
Age Of Empires 2: The Conqueror ... 83,00 лв.
American McGee's Alice .... 99,50 лв.
Atlantis .... 34,00 лв.
Atlantis II .... 44,00 лв.
Baldur's Gate 2: Shadows Of Amn ... 69,95 лв.
Black & White .... 77,00 лв.
Black Moon Chronicles .... 24,00 лв.
Blade Runner .... 44,00 лв.
Blair Witch Project volume 1-3 .... 37,00 лв.
Blood 2: The Chosen .... 34,00 лв.
Clive Barker's Undying .... 99,50 лв.



Colin McRae Rally .... 44,00 лв.
Colin McRae Rally 2.0 .... 90,00 лв.
Crusaders Of Might & Magic .... 37,00 лв.
Darkstone .... 37,00 лв.
Diablo 2 .... 69,95 лв.
Driver .... позвънете
Dungeon Keeper 2 .... 34,00 лв.
Fallout Tactics .... 73,00 лв.
FIFA 2001 .... 77,00 лв.
FIFA '99 .... 17,00 лв.
Giants .... 73,00 лв.
Ground Control .... 63,00 лв.
Ground Control: Dark Conspirancy .. 34,00 лв.
Gunlock .... 73,00 лв.
Gunman Chronicles .... 69,95 лв.
Half Life Generation
(Half Life, Oposing Force,
Countre strike) .... 73,00 лв.
Heavy Metal F.A.K.K. 2 .... 44,00 лв.
Heroes Chronicles 1 - 4 .... 37,00 лв.
Heroes of Might and Magic III .... 44,00 лв.
Heroes of Might and Magic III:
Armagedons Blade .... 24,00 лв.
Homeworld .... намаление
Homeworld: Cataclysm .... намаление
Icewind Dale .... 54,00 лв.
Icewind Dale: Heart Of Winter .... позвънете
Insane .... 73,00 лв.
Kiss Psycho Circus .... 44,00 лв.
Master of Olympus: Zeus .... 69,95 лв.



MDK 2 .... 44,00 лв.
Messiah .... 44,00 лв.
Midtown madness 2 .... 105,00 лв.
Motoracer .... 17,00 лв.
NFS 2 Special Edition .... 17,00 лв.
NFS 3 .... 34,00 лв.
NFS 4: Road Challenge .... 27,50 лв.
NFS 5: Porsche 2000 .... 69,95 лв.
NHL 2001 .... 99,50 лв.
No One Lives Forever .... 99,50 лв.
Nox .... 27,50 лв.
Nuclear Strike .... 17,00 лв.
Odyssee .... 34,00 лв.
Oni .... 83,00 лв.



Planescape Torment .... 44,00 лв.
Quake III Arena .... 83,00 лв.
Red Alert 2 .... 77,00 лв.
Revolt .... 44,00 лв.
Rune .... 73,00 лв.
Sacrifice .... 73,00 лв.
Sanity: Aikens Artifact .... 99,50 лв.
Severance: Blade Of Darkness .... 77,00 лв.
Starcraft Battlechest
(Starcraft + Broodwar) .... 63,00 лв.
Superbike 2001 .... 99,50 лв.
SWAT 3 Elite edition .... намаление
The Sims .... 69,95 лв.
The Sims: House party .... 37,00 лв.
The Sims: Livin' It Up .... 37,00 лв.
Tzar: Тежестта на короната .... намаление
Unreal Tournament .... 34,00 лв.
Worms: World Party .... позвънете

ВСИЧКИ ПОСОЧЕНИ ЦЕНИ СА С ВКЛЮЧЕН ДДС.

ПРЕПОРЪЧВАМЕ ВИ

НАЙ-ИНТЕРЕСНИТЕ ЗАГЛАВИЯ ОТ КАТАЛОГА НА 'ПУЛСАР' МОЖЕТЕ ДА ОПИТАТЕ В:

CLUB INFERNO
СОФИЯ, хк. МЛАДОСТ 1, Пазара, НОВ ТЪРГОВСКИ ЦЕНТЪР

INTERNET CLUB 35
СОФИЯ, СТУДЕНТСКИ ГРАД, бл.35

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58;
пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; ЦУМ, ет. 3; магазин БОНЖУР, пл. Славейков;
магазин БОНЖУР - СРЕДЕЦ; базар малък ЦУМ, ет. 3; НДК, базар ПАСАЖА
[ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974 [ПЛОВДИВ] ул. ЗАГРЕБ 2 , тел. (032) 26 48 13 [ПЛЕВЕН] бул. Русе 2, тел. (064) 800 300
[ЛОВЕЧ] бул. България 102, тел. (068) 24 363; [МОНТАНА] ул. Ангел Кънчев 30, тел. (096) 25 546
METRO CASH & CARRY в цялата страна

Icewind Dale: Heart of Winter

Задължителна игра за всички фенове на Icewind Dale

■ Interplay ■ www.interplay.com ■ P 233, 32 MB RAM, 4 MB Video Card ■ RPG

Добра игра с повече екшън и по-малко куестове. Използването на енджина на Baldur's Gate означава и доста скромни системни изисквания. Единственият недостатък е, че е доста кратка - може да се превърти за около два дни. Но пък всъщност тази игра е най-интересна, когато се играе заедно с оригиналния Icewind Dale. Играта използва оригиналните Advanced D&D правила, останали още от предкомпютърната епоха. Те могат да бъдат доста объркващи за несвикналия играч, но най-основното в тях са два термина - Armor Class и THAC0. Особеното при броните е, че колкото е по-малка цифрата, толкова по-добре. Най-слабата броня е Armor Class (AC) 10, а AC -10 е вече супер добре! Другият термин се отнася за оръжието и означава "To Hit Armor Class 0" , като при него важи същото правило колкото цифрата е по-малка, толкова по добре. Оръжие, с което имаме THAC0 20 или повече, е практически безполезно, докато THAC0 под 10 е много добре!

Така изглежда корабът на варварите.



Графика	9
Звук	9
Геймплей	7
Общо	8

Над ледената бездна.



Heart of Winter е точно това, което се очакваше - добър expansion pack за Icewind Dale. Всички, които са харесали оригинала, ще харесат и това продължение, но не очаквайте грандиозни новости.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Производителите са вмъкнали доста хитро Heart of Winter във оригиналната игра. Необходимо е да я инсталирате върху оригинала, след което получавате избор откъде да започнете. Ако не сте играли изобщо Icewind Dale, няма защо да се колебаете - започнете от самото начало. Тогава Heart of Winter се появява като един страничен куест, който можете да започнете по всяко време след като героите ви качат девето ниво. Достъпът до този куест и до новите карти получавате от Hjollder - шаманът на едно от варварските племена. Ще го намерите в Kuldahar - в къщата, която в оригиналната игра е постоянно заключена. След като един път сте получили куеста, ще имате достъп до новите карти и ще можете по всяко време да ги посещавате и да се връщате. Освен това имайте предвид, че след като инсталирате Heart of Winter, се променят правилата на играта за цялата Icewind Dale. Наистина промените не изглеждат много, но е полезно да се знаят (за целта на диска на HoW е включено кратичко ръководство). По важните изменения са наличието на нови предмети в някои от магазините, доста нови магии и значително увеличаване на максималните experience points, които героите ви могат да натрупат. В оригинала те не можеха да надхвърлят ниво 15-18, докато сега могат да се развият чак до level 30. Едва ли ще успеете да стигнете толкова нависоко, ако играете нормална игра, но можете и да включите опцията "Heart of Fury", която прави противниците ви МНОГО по-опасни, но и получавате много повече experience points.

Ако по независимо каква причина искате да изиграете само Heart of Winter, ще трябва от стартовото меню да изберете опцията "Expansion only", след което ще трябва да подберете героите си. Възможностите ви са няколко - ако си пазите старите savegames, можете да си импортнете персонажите, а можете и да започнете "на чисто". При създаването на новите герои ще забележите, че производителите са ви подготвили няколко герои от ниво 10-12, които мо-



Lonelywood е единственото цивилизовано място сред ледената пустиня.



Лагерът на варварите.



Кръчмата в Lonelywood.

жете директно да използвате. Голямото им преимущество е, че те идват и с екипирани многобройни магически предмети... но пък всеки сериозен фен на RPG-тата ще забележи сериозни и най-елементарни пропуски в тяхното създаване. Например всеки, който си създава нови герои, ще постави показателя dexterity на максималната стойност (18), тъй като той директно подобрява "естествения" armor class. Освен това голяма част от героите нямат никакви умения в "missile weapons", а това е нещо свръхелементарно и важно. Третият проблем е липсата на специализация на единствения наличен боец - той (всъщност е "тя") има по две звездички умения за най-различни оръжия, а пък най-важното за един боец е именно възможността му да специализира до пет звездички в даден тип оръжие (fighter, въоръжен с добро оръжие и с пет звездички умение за използването му е "killing machine" и е просто безсмислено, ако не го специализирате). А и освен това всеки RPG фен предпочита да си направи собствени герои, а не да използва готови персонажи...

Но ако се опитате да си създадете изцяло нови герои, те ще бъдат с level 1 и няма да имат никакви шансове срещу действително сериозните противници? За щастие се оказва, че има начин - съвсем "легален" начин да си създадете изцяло нови герои и те да са достатъчно силни, за да имате шанс в играта! Просто е възможно без изобщо да се биете да решите в началото достатъчно куестове, така че героите ви да могат да качат 7-8 и дори 9 нива! Но това няма да бъде достатъчно, тъй като ще имате нужда и от добри оръжия? И тук пак на помощ ще ви дойдат предварително създадените персонажи - когато ги разгледате, че видите, че те са екипирани "до зъби" с разни магически предмети (въобще в Icewind Dale се намират много по-лесно добри магически предмети, отколкото в Baldur's Gate - оръжия (+3) и (+4) са нещо съвсем обикновено, а поне челните ви бойци доста бързо могат да достигнат до armor class (-9) или по-добър). Тогава какво остава да се направи - много просто - създавате само двама-трима от своите хора и допълвате шестицата с предварително готови герои. После прехвърляте оръжията и броните и освобождавате наемниците. Повтаряте процедурата колкото пъти е необходимо и ето че имате създадени по ваше желание герои, въоръжени с качествени оръжия и с добри брони... Остава да решите няколко куеста и можете да започнете същинската игра! И освен това едва ли някой би нарекъл тези ваши действия "cheats"!

Финалната битка.



При създаването на героите има една възможност, която често се подценява от играчите - използването на dual-class герои. Тя може да се използва само при "humans" и е много изгодна. Например можете да започнете играта с шестима бойци и след като качат по три или по шест нива (и ги специализирате в някое оръжие) да ги преквалифицирате в необходимия ви клас (но трябва още от самото начало да внимавате с основните им показатели). Така можете да разполагате (примерно) с магьосник, който е почти толкова добър боец, колкото и челният fighter в групата.

Ако заиграете направо Heart of Winter, ще започнете играта в градчето Lonelywood и няма да имате възможност за завръщане към оригиналните карти на Icewind Dale. Пак ще срещнете шамана Hjollder, който ще ви обясни, че боговете са му пратили видение - вашите хора са героите, които трябва да предотвратят надигащата се кървава война в района. Духът на загинал преди много столетия легендарен герой се е вселил в тялото на варварски вожд, който е обединил скитащите племена и ги е повел за битка срещу "Десетте Града" - населението в тези сурови северни земи. Сравнително бързо обаче ще разберете, че нещата са доста по-различни...

И един практически съвет - едни от най-трудните противници в играта са няколко вида undeads - а в един от местните магазини продават много мощна anti-undead mace. Така че доста ще си облекчите задачата, ако разполагате с добър боец със специализация в умението "mace"!

Ако не познавате оригиналната игра, можете да останете с грешно впечатление от честото споменаване на думата "куест". В това отношение Icewind Dale е напълно различен от Baldur's Gate 2. Главният сюжет е абсолютно праволинеен - разчиствате от противници някакъв терен и се добирате до целта си, след което получавате нов терен за разчистване и нова цел... и така докато стигнете до финалната битка. Наличните миникуестове са съвсем малобройни и елементарни и нямат нищо общо със невероятната сложност и комплексност на втората Baldur's Gate. Действително Icewind Dale използва енджина на Baldur's Gate и на пръв поглед игрите са почти идентични - но на практика като gameplay играта прилича в много по-голяма степен на Diablo! И една препоръка - запазете си savegame от края на играта!

Severance

Кървав спектакъл

■ Rebel Act Studios ■ rebelact.com ■ PII 450, 64 MB RAM, 3D Accelerator, 750 MB ■ Hack&Slash Action-Adventure

Бруталните и кървави hack-and-slash екшъни, в които всичко е съсредоточено в зверското посичане и накълцване на пълчища от чудовища, винаги са ме привличали по един странен и необясним начин. Още пазя в себе си светлия спомен за Moon Stone – малка, но превъзходна игра отпреди десетина години, която се настани трайно в съзнанието ми главно с едно нещо: начина, по който главния герой (натежал от желе-за рицар) с майсторски движения на меча разфасоваше враговете си сред фонтани от кръв. Подобен род садистични забавления винаги са били рядкост в света на PC-игрите и представителите на този жанр (ако въобще може да бъде обособен самостоятелен такъв), се броят на пръсти.

Никола Икономов
j_roger@usa.net





Когато за първи път видях Severance на мадридската компания Rebel Act Studios, имах усещането, че съм попаднал на продължение на Die by the Sword, толкова много бяха приликите с това класическо hack&slash заглавие. Още тук искам да уточня, че макар и да храня голямо уважение към горепосочената игра, предпочитам бързи екшън-ориентирани касапници с лесно усвоимо и интуитивно управление. В началото Severance: Blade of Darkness откровено ме подразни с тежката и натруфена система за контрол на героя. Твърдо съм убеден, че усложняването точно на този аспект от геймплея е основната причина за комерсиалния неуспех на подобни игри, а най-жалкото е, че повечето геймъри дори не се престрашават да ги опитат. След няколко часа игра обаче първоначалната ми резервираност и недоверие се изпариха след като посвикнах с управлението и множеството възможности, които то ми предоставяше, най-сетне започнаха да придобиват някакъв смисъл. Чувството, че можете да контролирате напълно действията на героя си по време на битка, е невероятно, повярвайте ми.

Един за всички, всички срещу един

Историята наистина не заслужава да й се обръща специално внимание, защото не е нещо особено и е пълна с клишета: става въпрос за характерен фентъзи сюжет "доброто срещу злото", върховен гадняр от типа "Принц на мрака", който може да бъде победен само с определен легендарен меч и съответния избраник, на когото се пада неблагодарната задача да се изправи сам срещу лошите.

Атмосферата в Severance силно напомня на "Конан", при това не само заради присъствието в играта на варварин, който е пълно копие на героя на Шварценегер. Аналогиите с гореспоменатия филм никак не са малко и ако го харесвате наистина, ще се почувствате в свои води, бродейки из каменистите степи, пустините, изоставените крепости и страховитите храмове, чувствайки на всяка крачка полъха на безнадеждност в един свят, който отчаяно се сражава с армиите на мрака.

В началото на играта можете да си изберете един от четири различни персонажа, което е новост в сравнение с останалите представители на hack&slash-школата. Героите на ваше разположение (почти същата комбинация като в неувяхващата аркадна класика Golden Axe) са могъщият варварин Тукарам (моят личен фаворит), атлетичната амазонка Зоуи, тантурестото алкохолизирано джудже Наглфар (напомня малко на дебеланкото Хамиш от "Смело сърце") и благородният рицар Саргон. Всеки един от тях си има индивидуални характеристики, които най-общо са свързани с бързината, силата и предпочитаните оръжия. Варваринът е изключително мощен и си служи най-добре с големи мечове и брадви, докато пъргавелката Зоуи компенсира крехкото си телосложение с невероятна подвижност и бойната техника на шаолински монах. Най-интересното е, че всеки герой от квартета започва от съвсем различно място и минава през уникални местности, за да достигне до финалната цел – "острието на тъмнината". Като се имат предвид различията "фантастичната четворка" и завидната продължителност на играта, ви очаква наистина дълготрайно занимание. Погледнато реално, имате на разположение четири различни приключения, обединени в една игра.

Студена стомана, гореща кръв

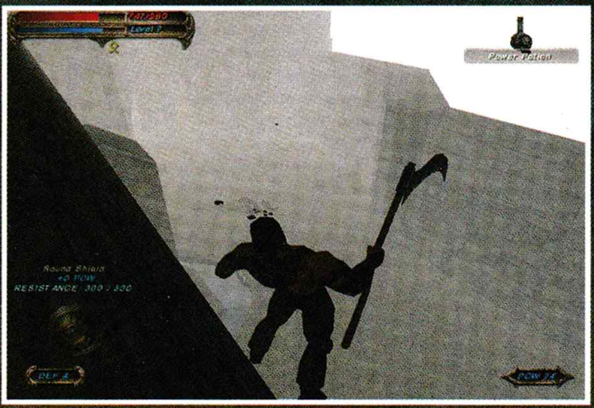
Въпреки че в Blade of Darkness ще ви се наложи да обхождате обширни местности и от време на време да решавате малоумни загадки от типа "натисни шалтера", акцентът пада основно върху кървавите сражения. За целта авторите на Severance са създали изключително комплексна и впечатля-

BLADE OF DARKNESS



Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	8	7	7

Fantastic Four



Ако Смъртта не те прибере, ще го стори варваринът...



Какво може да бъде по-лошо от въоръжен до зъби скелет?

ваща система за водене на бой, която няма аналог в подобна игра. Управлявате героя си с помощта на клавиши и двата бутона на мишката, които служат съответно за атака и скок. С различни комбинации на стрелките и "атаката" избраникът ви извършва разнообразни удари и унищожителни комбота. Представете си биткаджийска игра с фентъзи сюжет и оръжия вместо ръкопашен бой: и в Blade of Darkness има основни атаки, специални, и такива, които са изпълними само от определения боец. Любопитно е, че много от специалните движения не могат да бъдат извършени, ако не притежавате определено ниво опит или достатъчно енергия. Опит се трупа като убивате противници, в резултат на което героят ви става по-силен и получава достъп до нови атаки.

Ако се увлечете, набирайки се като обезумял на бутона за удар или пък развъртите някое прекалено тежко оръжие, енергията ви ще се изчерпи. Тогава човечето ви ще клекне задъхано като потен касапин, което, разбира се, може да се окаже фатално по време на битка, тъй като в Blade of Darkness поговорката "преклонена главица сабя на сече" въобще не върши работа. В този аспект Severance изисква преди всичко обмислено използване на движенията и тези от вас, които мислят, че ще минат, блъскайки по "attack" бутона бързо-бързо, ще се приземят в света на реалността, който в Blade of Darkness представлява локва от кръв, заобиколена от отрязани крайници и вътрешности.

Цялата тази палитра от всевъзможни атаки обаче нямаше да има никакъв смисъл без подходящите средства за убиване и точно тук Severance триумфира абсолютно убедително над всички подобни игри. Арсеналът, с който ще се юрнете срещу вражата паплач, е толкова впечатляващ и богат, че ще бъдете изправени пред големи дилеми какво да изберете, тъй като героят ви не може да носи повече от четири оръжия наведнъж. Ще намирате из нивата всевъзможни видове мечове, брадви и боздугани, копия, пики, алебарди, лъкове, както и голям брой екзотични източни оръжия. По време на странстванията си ще се натъквате дори на магически и уникални оръжия, които разполагат с по една супер-атака, достъпна едва след като сте достигнали определено ниво (например атаката "grim reaper" с косата изисква 9-то ниво опит).

Ако използвате мечове или брадви за една ръка, можете да се екипирате и с щит, който обаче е сравнително лесно трошлив, особено под напора на бясно атакуващите орки.

Едно от стратегически най-важните оръжия в играта е лъкът. Проблемът е, че ако не сте някой проклет втори Айвън Хоу или Робин Худ, ще ви е адски трудно да свикнете да боравите с това оръжие, което ще усложни допълнително и без това нелекото ви игрално битие.

Единственото, което не ми допадна, е, че всички оръжия наистина могат да разсичат враговете ви по всевъзможни начини, но не могат да ги намушкват. Още си спомням с какво въодушевление мислех да употребя тризъбеца, за да набуча някого на него като шиш-кебап, но уви, героят ми започна просто да го използва като брадва. Жалко.

Единственият добър орк е мъртвият орк

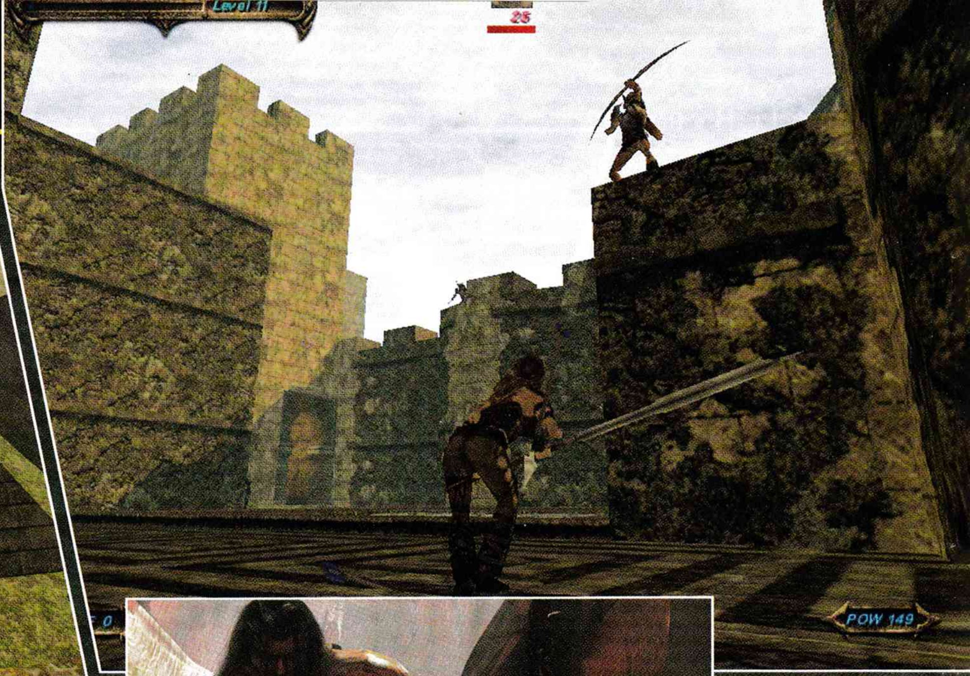
Досега стопроцентово сте се запитали върху кого ще можете да изпробвате уменията си на козметичен хирург. Легионите на злото се попълват най-вече от класически фентъзигадове като орки, тролове, скелети и демони. Изкуственият интелект на лошковците е сравнително приличен и представителите на различните раси имат определен боен стил и поведение: орките са тъпи и много агресивни, докато рицарите са сравнително по-внимателни и се опитват да ви нападат групово или да ви направят засади.

Много рядко ще си имате работа с повече от двама противници наведнъж и това ще ви позволи да се кон-

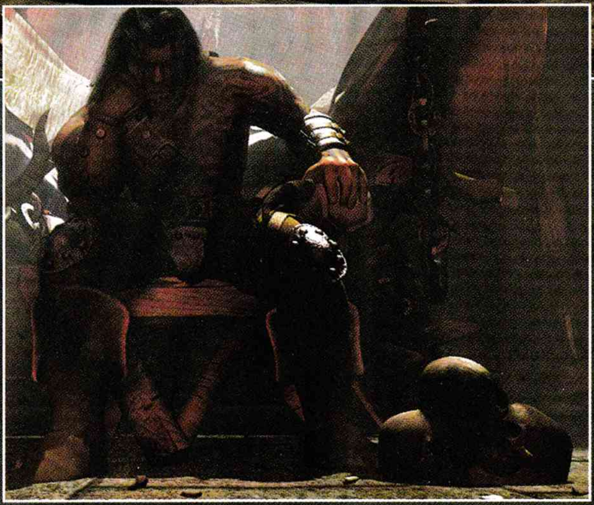
SEVERANCE
BLADE OF DARKNESS



Мишел Йео пасти да яде. Нашата Зоуи е истинска кунг-фу богиня.



Нали знаеш какво ще ти се случи като се кача горе?!



It's good to be king. Конан, простете Тукарам, гордо седи на своя трон.

центрирате изцяло върху това как точно да измамите опонента си, да го прикоткате и накрая да го сразите. Абсолютно съсредоточени върху дуела, вие ще чувствате толкова осезаемо схватките, че и най-незначителната победа над жалък и мизерен орк ще ви носи двойно по-голямо удовлетворение от избиването на дузини противници наведнъж в други игри. След изтощителни и дълги битки с по-яките гадини (например с някой мастит грухтящ оркски капитан, който се кикоти глуповато) съвсем закономерно озлоблението ви стига до такава степен, че ви иде да раздробите на възможно най-малки късчета опонента си, което впрочем и правите. От тази гледна точка реките от кръв и "ампутираните" крайници са достойно утешение за нечовешките усилия, които полагате и са напълно неделим елемент от същността на играта. Между другото анимациите, когато гътнете някого, са толкова забавни, че е истинско шоу да наблюдавате как противниците ви се гърчат в предсмъртна агония преди да се продънят в пъкъла.

Пътят към Голгота

Severance може да се превърне в едно голямо ходене по мъките, ако не притежавате здрави нерви и търпението на тибетски лама или отшелник. Blade of Darkness е зверски сложна игра, такава, каквато не ми беше попадала отдавна. Само не си въобразявайте, че ще се размотавате на воля из красивите нива и ще си кълцате доволно чудовища. Дори най-слабите изроди имат лошия навик да ви трупясват със завидна скорост и сръчност, въобще да не говорим за поздравите екземпляри. Още в началото ще забележите колко пестеливо са разпределени гарафките с кръвта, което ще ви принуди да си записвате играта доста по-често, отколкото бихте искали. Да не говорим, че самото зареждане на записана игра трае цяла вечност. Пфу!

Нещото, което обаче съвсем изчерпа пословутото ми търпение и на няколко пъти едва не ме накара да захвърля с гняв Severance, е липсата на automap (картата на нивото). Когато цял ден съм се лутал безцелно из някакво отдавна прочистено от лошотия ниво, само защото в някоя забутана миша дупка се е сврял шалтер, ключ, скъпоценен камък или какъвто и да било друг боклук, това вече е прекалено и наистина не е по вкуса ми.

Лошо впечатление ми направиха и малкото възможности, които имате за интеракция със заобикалящия ви свят. Наистина навсякъде ще намирате кофи, лопати, кирки, бутилки, пергаменти, мастилници и столове, но единственото приложение за всички тези битови предмети е да започнете да се държите като пиян пройдоха в долнопробен южняшки бар и да цапардосате някого по тъпата куфалница. Е, поне остава утешението, че ако млатите с книга, наистина е вярна поговорката, че перото е по-силно от меча.

Най-големият недостатък на Severance обаче са изискванията към вашата скромна домашна машинка. Ако не държите вкъщи някой звяр с Geforce 2 и над 128 RAM, забравете за 32-битови цветове, детайли на max и други подобни екстри. Макар че графиката с всичките й светлинни ефекти и реалистичен физичен модел е просто импозантна, не мога да простя на създателите факта, че играта е толкова тромава, в абсолютно буквалния смисъл на думата.

За сметка на това музикалният фон наистина е впечатляващ, 100% попадение – семпли, но крайно ефектни тибетски, африкански и индиански бойни ритми. Когато чуете учестеното френтично биене на бойните тъпани, сърцето ви ще се настрои на същия ритъм и лудо ще забие, знаейки, че зад някой от ъглите ви очаква нещо голямо, кръвожадно, въоръжено до зъби и готово да направи от вас апетитен дюнер.

Въпреки многото си недостатъци Severance е изключително заглавие, което съчетава в себе си елементи от Die by the Sword и Drakan, а също така много характеристики на битkaджийска игра с малко RPG за цвят. Макар че играта със сигурност няма да стане хит, я препоръчвам на всички, които обичат подобни екшън-приключения.

Още нещо, Severance означава разчленявам, разделям. Прекрасно описателно заглавие за основното, което се случва в тази игра.



Винаги готов!

Serious Sam

Сериозна конкуренция на Unreal

■ Croteam ■ www.croteam.com ■ P2 400, 64 RAM, 3D Video ■ first person shooter

Графика	Звук	Геймплей	Общо
10	8	9	9



С теб не сме ли се виждали в MechWarrior?



Подгонили са ме, мамо, стадо бикове.



Я, какво красиво басейнче.

Много рядко се появяват игри, които карат геймърите да гледат своите монитори с увиснали ченета и да се чудят дали видените там красоти са истински или просто някое рекламно филмче. Още по-голяма изненада е, когато някое практически неизвестно заглавие успее да постигне този ефект. Serious Sam на хърватската фирма Croteam успя и поне до излизането на Duke Nukem Forever ще е кралят на first person shooter-ите.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

Ако трябва да съм честен, допреди две седмици не бях и чувал, че има такава игра, която се нарича Serious Sam. Действително по разни страници в Интернет се вдигаше шум по въпроса, но всичката пукотевица някак си ми беше минала покрай ушите и очите. Още повече, че ставаше дума за хърватско заглавие на неизвестен производител, което освен всичко останало има амбициозната задача да се наложи на изключително оспорвания пазар на first person shooter-ите, където се мъдрят заглавия от калибъра на Unreal Tournament, Half-Life (барабар с Counter-Strike), Quake III, Undying и какво ли още не. И тогава дойде моментът, в който за пръв път пуснах Serious Sam. Ефектът беше абсолютно същия като при първия ми сблъсък с Unreal преди две години: невярващи погледи към екрана, денонощна игра до пълното превъртане и искрено възхищение от програмистите, успели да сътворят толкова прекрасни неща накуп.



Подобно на Undying и създателите на Serious Sam са решили да се ориентират предимно към соловите играчи. Поради тази причина в играта ще намерите дори сюжет, колкото и елементарен да е той.

Сериозната история

която са измислили създателите на Serious Sam, на пръв поглед не блести с нищо особено. Действието започва в далечното бъдеще. Човечеството открива междузвездните пътувания и започва смело да колонизира космоса. Толкова много устрем обаче явно не е на добре, защото естествено биват открити и задължителните супервисокотехнологични извънземни, които съвсем набързо разбиват цялата земна армия и след като разрушават всички колонии, се насочват към нашата родна планета. В този мрачен момент единственото спасение за човечеството се нарича Sam Stone. Същият е нещо средно между Rambo, Duke Nukem и Terminator и освен че борави добре с големи пушки, ръси сладки лафове на поразия. На дори и такъв "сериозен" герой не може да овладее току-така положението. Оказва се, че единственият начин да се справи с космическата напаст е пътуване към миналото. Така наш Sam заминава в древния Египет, където трябва да открие няколко могъщи артефакта, с чиято помощ извънземните могат да бъдат натирени от Земята.

Пътешествието ви отвежда из най-различни египетски туристически атракции, минава през легендарния град Луксор и най-накрая завършва, както би могло да се очаква, при Хеопсовата пирамида :-) Цялата история е доста постна като презентация, но в 3D-екшън реално трудно



Винаги съм си знаел, че летящи жени не може да са хубаво нещо.

ПЛЮСОВЕ	МИНУСИ
■ Плюсове	■ Минуси:
Феноменална графика	Никакъв изкуствен интелект
Бърз екшън	На моменти изтребването на пълчищата става досадно
Симпатичен герой	
Огромни нива	
Орди от чудовища	



Светлина в тъмната нощ.





Миг на почивка от непрестанния екшън.

би могло да се очаква и друго. В началото и края има кратки филмчета, правени с графиката на самата игра, а в останалото време научавате от вашия персонален компютърен помощник NETRISCA какво се случва, къде се намирате и на какво сте се натъкнали. По време на играта целият стил на представяне доста ми напомни на Unreal 1, още повече че NETRISCA непрекъснато се включва с кратки обяснителни съобщения за всяка находка.

Всичко това нямаше да е нищо запомнящо се, ако не бяха няколкото особености, които превръщат Serious Sam в незабравимо преживяване. Първата е

Сериозната графика

Просто ми липсват думите, за да изразя достатъчно образно възторга си от видяното. Най-лесно постижението на програмистите от Croteam може да се опише като Unreal на квадрат! На тема специални ефекти определено в момента няма по-впечатляващо заглавие. Като се нагледате на прекрасните водни площи, огромните храмове, просторните нива, фантастичните светлинни ефекти и гигантските експлозии и след това си пуснете някое заглавие, което сте мислили за върховно, ще забележите как критериите ви просто са се променили. Serious Sam е революция в жанра и според мен поне до появата на Duke Nukem Forever и Doom 3 няма да има достоен конкурент за титлата "Най-красив 3D-екшън". Най-хубавото е, че всичко това е направено не с помощта на лицензирани графични системи, а е собствена разработка на хърватите. Така нареченият

Serious Engine

е правен в продължение на четири години и за разлика от разни други съмнителни графични платформи като Shine (виж стр. 26) предлага огромни възможности не само на хартия. Освен графичните прелести под формата на светлинни ефекти, прекрасни води, хвърчащи в най-различни посоки дребни отломки от всичко разрушено и гигантските текстури Serious Engine има и едно друго невероятно качество. В помощта на тази графична машина могат да бъдат изобразени огромни количества противници.

Сериозните чудовища,

които ще срещнете в играта, не само изглеждат добре, но и се появяват със стотици накуп. Според съвсем субективното ми възприятие дори в Doom 2 на най-високото ниво на трудност нямаше чак такива количества гадинки на едно място! И всичко това е изобразено не само невероятно красиво, но и има съвсем поносими системни изисквания. Самите чудовища при тази си численост естествено не се отличават с абсолютно никакъв интелект. Те чисто и просто ви атакуват, където ви видят :-) При това авторите на играта са направили така, че не можете да избягате. С други думи определени врати се отварят чак след като сте очистили съответния брой противници, предвидени за даденото място. Това на моменти става леко досадно, но като се има предвид, че муниции има на воля, положението не е чак толкова драматично. Още повече че Serious Sam е най-деструктивната игра, която ми е попадала напоследък. Почти няма нещо, което да не може да бъде взривено при достатъчно мощен обстрел, са-

Хайде да се постреляме с ракети.





Адмир Елезович

Дизайнер на Serious Sam

Никола Дърпатов: Кажете ни нещо за Croteam?

Адмир Елезович: Croteam е малка фирма-разработчик от Хърватско. Основана е през 1993 г. като "гаражна фирма". Досега Croteam има силно присъствие на европейския пазар, най-вече във Великобритания и Германия, а продуктите ни са добре приети в тези страни. От своето основаване фирмата е разработила три игри за три различни платформи: Football Glory (PC, Amiga – пълната версия на тази игра можете да намерите на диска към броя – бел. ред.), 5-A-Side-Soccer (Amiga) и Save the Earth (Amiga 4000). От 1995 г. Croteam разработва заглавия само за PC. В момента се работи върху два продукта: Serious Sam (First Person Shooter) и Serious Engine (3D-графична машина, редактор на нива, редактор на светове). Тези два продукта трябва да помогнат на Croteam да пробие в САЩ и да установи връзки с разработчици и издатели на игри.

Никола Дърпатов: Върху какви други заглавия работите?

Адмир Елезович: Тъй като сме само десет души във фирмата, всички работим по Serious Sam. Може би в бъдеще ще можем да работим и върху няколко паралелни проекта, но за момента сме принудени да съсредоточим цялото си внимание върху една игра.

Никола Дърпатов: Колко време ви отне разработката на Serious Engine и на цялата игра?

Адмир Елезович: Повече от четири години, за да достигнем нивото на което сме в момента, но последната беше най-трудна :-)

Никола Дърпатов: Колко души участват в проекта?

Адмир Елезович: В момента сме 10 души на работа:

Ален Ладавац – главен програмист
Давор Хунски – програмист, дизайнер, 2Dхудожник, дизайнер на нива
Давор Томичич – дизайнер, дизайнер на нива
Адмир Елезович – 3D-художник
Томислав Понграч – 3D-художник
Динко Павичич – 2D-художник
Роман Рибарич – президент на фирмата, звуков дизайнер
Дамян Мравунач – звуков и музикален дизайнер

Никола Дърпатов: От кои игри черпихте вдъхновение при създаването на образа на Sam Stone ? Забелязахме известни прилики в геймплея между Serious Sam и класики като Doom и Duke Nukem 3D.

Адмир Елезович: Ами... правилно сте забелязали :-)) Doom и Duke бяха нашите основни източници на вдъхновение. Doom ни даде идеята да вкараме огромно количество противници едновременно на екрана, което пък гарантира бърз и динамичен геймплей, а Duke, от друга страна, има велик главен герой и известна доза хумор, която правеше игрите весели и забавни и караше геймърите да искат още и още :-)

Никола Дърпатов: Играта ще бъде публикувана под името Serious Sam: First Encounter и няма да съдържа всички нива, които са били предвидени в първоначалния проект. Ще можем ли да видим отпадналите от финалната версия нива в expansion или пък в Serious Sam 2? :-)

Адмир Елезович: По време на разработването на Serious Sam създадохме повече от 40 нива, за да имаме избор кои точно от тях ще влязат във финалната версия. Никога не сме имали намерението да ги включваме всичките в играта. Само изглаждането им би ни отнело над 2 години :-) Част от тези нива действително са доста стари и не са на нивото, което искаме самите ние, но други вероятно ще видят бял свят в някое от бъдещите разширения на Serious Sam....може би :-)

мите чудовища умират красиво, а експлозиите са радост за окото. Хубавото е, че противниците поне са много видове и са доста разнообразни като атаки. На мен ми хареса ха най-много камикадзетата, които търчат сляпо към вас и се взривяват при докосване, но и гигантските сирийски бикове също могат да ви устроят доста забавни гонки из нивата. При толкова много стрелба е редно да кажем и две думи за вашите оръжия.

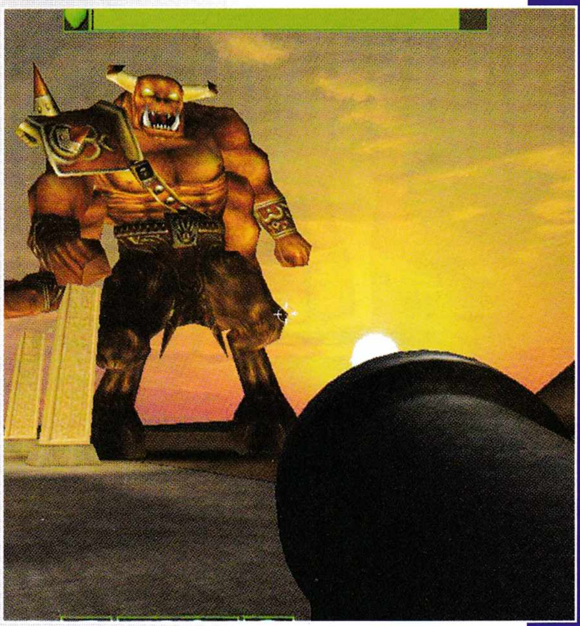
Сериозният арсенал

е впечатляващ без обаче да блести с особена оригиналност. Имате на разположение общо десет средства за унищожение на вражеските орди. Те включват обикновен нож, пистолети, пушка, два различни автомата, гранатомет, плазмена пушка и всичко друго, което сме свикнали да виждаме из подобните заглавия. Единственото по-различно оръжие е черешовото топче, което намирате във втората част на играта. То стреля с радиоактивни гюллета и има действително невероятна разрушителна сила. Самите гюллета, ако не уцелят гадина, се отбиват от стените като топки за билярд докато не намерят жива цел :-) Това пък значи, че като пуснете 5-6 от тях в една стая, става мазало и има сериозен шанс да започнете да ви се наложи да бягате от собствените си оръжия за масово унищожение.

При всичките хвалби за зрелищни експлозии и най-различни красоти вероятно повечето от вас имат основателни притеснения за системните изисквания на играта. Тук е може би най-добрата новина. Най-учудващото за мен беше, че Serious Sam

не изисква сериозен хардуер

Играта върви добре дори на P2 400 с приличен 3D-ускорител и 64 RAM. Единственото по-сериозно изискване е към паметта на... 3D-картата. 3D-ускорители с 8 MB RAM не работят, а такива с 16 MB RAM са абсолютният минимум. Според Croteam е препоръчително да имате поне 32 RAM видеопамет и AGP карта. Това си е напълно разбираемо като се има предвид, че използваните тесктури са действително огромни. Иначе Serious Engine е изключително добре оптимизиран и трябва да накара разработчиците на конкурентни продукти да потънат в земята от срам, че техните по-грозни алтернативи искат и по-мощни процесори. Въобще игра като слънце – и като графика и като геймплей. Ако имате някакъв интерес към first person shooter-и и навремето сте си падали по Doom и Duke Nukem 3D, Serious Sam е просто задължително заглавие за вас!



Какъв си ми ти грозник! Сега ще ти видя сметката!

Disciples: Sacred Lands Gold Edition

Ако харесвате Heroes of Might and Magic, тази игра със сигурност също ще ви допадне

■ Strategy First Inc. ■ http://www.strategyfirst.com ■ P 166, 32 MB RAM, 70 MB HDD, 4X CD-ROM ■ походова стратегия



Не се безпокойте, това само прилича на поредния expansion pack за Heroes

НОВОТО В GOLD EDITION

- 25 нови сценария
- 10 нови карти
- подобрен мултиплейър
- включени са всички ъпдейти, излезли досега

Heroes of Might and Magic безспорно е гениална стратегия. Само дето напоследък излязоха толкова много разширения, ъпдейти и нови епизоди, които де факто не предлагат нищо ново, че дори най-заклетите фенове се раздразниха. Disciples: Sacred Lands е много сполучлив клонинг на тази велика игра, който добавя към геймплея и много непознати елементи и може да предложи алтернатива именно на тази хора.

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Оригиналният Disciples излезе доста отдавна, а настоящето "златно" издание не предлага кой знае какви съществени новости и по-скоро цели да подгрее пазара за задаващия се Disciples II: Dark Prophecy. Ако вие вече сте играли на Disciples: Sacred Lands, тази статия е до голяма степен безсмислена за вас, тъй като от нея едва ли ще научите нещо ново. От друга страна, ако - също като мен - сте пропуснали преди време тази игра, то определено има какво да наваксвате.

Първата реакция на всеки, който види Disciples, е една и съща - асоциация с Heroes of Might and Magic. Познатите изометрични рисувани карти (за съжаление доста по-грозновати), познатите странстващи герои-пълководци, воюващи за градове и древни артефакти. На повърхностно ниво Disciples наистина прилича прекалено много на Heroes, но щом се заиграете, ще започнете да откривате съществените разлики.



Едва ли мога да изброя всичките разлики само на една страница, но поне мога да се спра на най-съществените. В Disciples героите на са единствените единици, трупащи опитност. Армиите, които те предвождат, също печелят XP след всяка битка и когато съберат достатъчно такива точки, се ъпгрейдват автоматично до по-силни единици. За да стане по-ясно, ще дам един пример - не можете да построите директно единицата "рицар", дори да имате съответната сграда. Трябва да построите обикновен боец-пехотинец, който, след като спечели няколко битки ще събере достатъчно опит и ще се превърне в рицар (конят явно идва като безплатен бонус). Тази система налага коренно различен стил геймплей, защото обикновените единици се превръщат в ключови за вашата победа, когато се ъпгрейднат (особено повече от един път). Ако в групата след поредната битка остане поне една оцеляла бойна единица (независимо герой или обикновена) и тя успее да се добере до приятелски град, то на скромна цена можете да съживите цялата група, което по правило е много по-изгодно от закупуването на нови, неопитни единици. Това важи дори и когато избягате от битка (за разлика от Heroes, където в такъв случай, ако имате късмет, ще наемете наново само героя).

От всички градове, с които разполагате, най-голямо значение има столицата, от която започвате играта. В нея почти задължително се помещава богоподобна бойна единица, така че този град често е практически непревземаем за врага. Столицата е и единственият град, в който можете да строите сгради, които ви дават нови ъпгрейди и възможности. Останалите градове можете просто да ъпгрейдвате, така че да помещават повече войски и да дават по-големи защитни бонуси. Когато строите сгради в столицата, трябва много внимателно да прецените пътя, по който ще се развивате, тъй като след като изберете по кой клон на технологичното дърво да тръгнете, най-често "отрязвате" друг. Например - боецът може да се ъпгрейдва до рицар или ловец на вещици, в зависимост от това дали сте построили конюшня или параклис. На следващото ниво тези два клона се разклоняват допълнително.

Съвсем различно се провеждат и всички битки. Основният принцип тук е, че войските ви се подреждат на две линии, като тези от тила са недостъпни за melee-бойците, докато не бъде премахната предната линия (обикновено от по-бронирани единици). Картинката изглежда доста по-грозновато, отколкото в Heroes, но трябва да признаем, че системата за битките е колкото проста, толкова и удобна.

Има и още много различия - например за да контролирате източниците на ресурси, трябва те да попаднат във ваша територия (не е достатъчно просто героят да мине през тях). Границите ви автоматично се разрастват около всички градове, а има и специален вид герои, чиято основна задача е да заграбват вражеските ресурси, инсталирайки специални артефакти, които създават ваши зони на влияние. По различен начин се използват и магиите, както и предметите, които събират героите. Разнообразието от магии и единици е значително по-скромно от това в Heroes 3, но все пак е достатъчно голямо.

Спокойно можем да наречем Disciples добра, даже много добра игра, която, макар че е заимствала чужди идеи, има свой собствен облик.

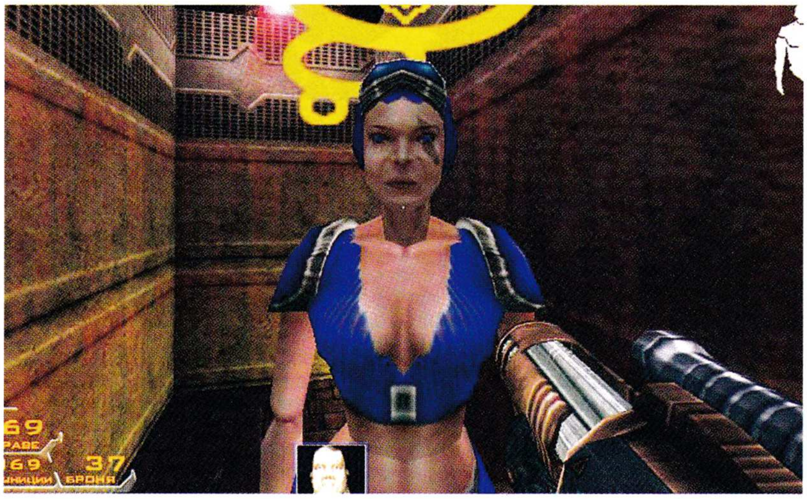
Hired Team TRIAL

Играчът срещу бъговете

■ New Media Generation ■ www.nmg.ru/httrial ■ Pentium 233 MMX, 64 RAM, OpenGL/Direct3D видео ■ FPS

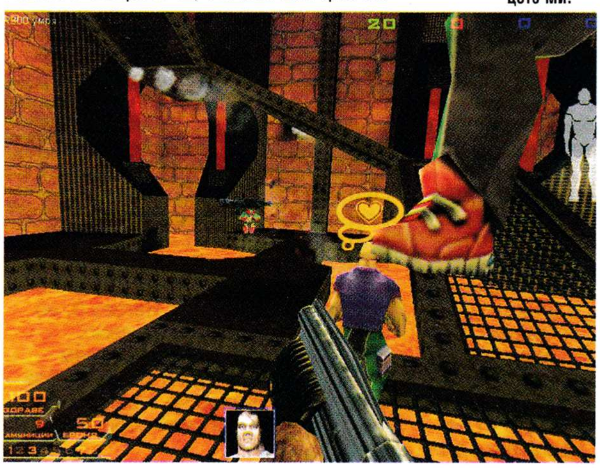
Представете си следната ситуация. Прииграл ви се е Quake 2, и за това звъните на някой познат със записвачка и му казвате: "Burn-ни ми едно копие на Quake 2". Обикновено бихте получили точно това, което искате - пиратско копие на Quake 2. Но откакто руската компания New Media Generation издаде последния си продукт (и да се надяваме да си остане последен), няма да получите точно Q2.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com



Типична руска домакиня... Само една точилка й липсва.

Вероятно на диска ще е написано с маркер "Hired Team Trial", а пък ако при поръчката добавите "неуспешно" към "копие", то със сигурност ще попаднете не на това, което искате. Защото Hired Team Trial е точно това - не особено качествена имитация на хита на id Software. Вярно, играта е преведена на български, но не се заблуждавайте, че това я прави по-добра. Нека хвърля малко светлина върху "качествата" на това руско чудо. Първото нещо, което се набива на очи и къса нерви, е, че играта не тръгва. Аз лично преинсталирах играта и драйверите за видеокартата поне пет пъти, преди колегите да ме светнат, че това си е фабричен бъг. Играта не тръгвала от иконката, която се създава в Start менюто. Заедно с няколко не особено лицеприятни изрази по адрес на разработчиците, на езика ми застана логичният въпрос: "Е, тогава как тръгва тая игра?", и без да се бавя го изплюх. Отговорът беше, че трябвало да се пусне Shine.exe от директорията на самата игра. Умно! Не бих се сетил - досущ като едно време с DOS! Едно на нула за пичовете от NMG. Докато се мъчих и тънех в невежество по повод този меко казано изнервящ бъг, успях да разгледам Setup-а на играта, който предлага внушително количество от настройки на графиката и звука. Даже по едно време си мислех, че



Махни си смрадливия кец от лицето ми!

"Shine Error: can't open system devices! See ShineLog.txt for more info"

и нежеланието на играта да тръгне, се дължат на факта, че разбъзиках настройките в Setup-а още преди да я пусна и бая време се мъчех да си спомня какви са били те по default. Всъщност до тази грешка ще имате удоволствието да достигнете и чрез Setup-а, поне при мен с инсталиран DirectX 8 (ex, Undying...) често се появяваше. Но както и да е, преглътнах този проблем и продължих със самата игра. След две не особено впечатляващи интрота ме посрещна навяващ спомени за Windows интерфейс и пояснението, че играта всъщност била програма за виртуална реалност, разработена по искането на Вашингтонското следствено управление и представляваща върха на сладоледа в областта на тренировъчните програми през 2064-та година. Предназначението й - да ви подготви за участие в някой от спецотрядите, наречени Hired Teams (от тук идва и Trial, което значи Изпитание, а не Trial версия:)). Много от арените били виртуални копия на реални места, а противниците - надарени с невероятната система за изкуствен интелект NeuroBrain 3700. Всичко това звучи доста амбициозно, и трябва да ви кажа, че ако през 2064-та година виртуалната реалност представлява нещо подобно на Hired Team Trial, подобре да си играем Doom :). Първо, графиката не е нещо особено. Въпреки новоразработения Shine енджин (със стабилността и надеждността на който вече ви запознах), графиката е достойна за приза най-голяма красота отпреди 2-3, че и повече години. Самият енджин предлага доста възможности, включително и curved surfaces, с които толкова се гордеят id, но дизайнерите и художниците са опропастили потенциала на енджина със скучни текстури, нива и модели на противниците. Между другото, като споменах id, Shine енджинът силно напомня този на Quake - и като външен вид, и като физика. А физическият модел в НТТ е едно от малкото приятни неща в играта. Поне в аркадния режим са налице всички характерни особености на енджина на Quake - rocketjump и strafejump-овете, по-високият и дълъг отскок от накло-

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	4	5	5



Любопитството убило котката...

нени повърхности, и изобщо целият feel на Quake е пренесен почти едно към едно в Hired Team Trial, което не е чудно, като се има предвид, че в екипа са върли фенове на Quake. Говори се, че при тях работи и шампион на Русия по Quake 2, което само потвърждава теорията, че играчите умеят да играят игрите, а не да ги правят. Или поне не ги правят добре. Но нека се върнем на HTT. Оръжията са нови като дизайн, но стари като идея. Общо взето, каквото го има в Quake, има го и тук - пистолет, автомат, пушка, гранатомет, импулсна карабина, базука, лазерна карабина и унищожител. Имената на ютиите говорят достатъчно, единственото пояснение е за лазерната и импулсната карабина - лично на мен все още не ми е ясно кое как се казва и ги бъркам по няколко причини. Първо, в ръководството картинките им са разменени, за имената не знам. Второ, не съм обръщал внимание кое как се казва в играта, по простата причина, че едното си е HyperBlaster, а другото - Railgun (само дето я няма спираловидната следа) и така и си ги наричам. Но имената нямат значение. След пет минути игра става ясно, че оръжията най-малкото не са оригинални, да не кажа изкопирани, защото е силна дума и може някой да се разсърди ;). Иначе са що-годе добре балансирани. Има три бонуса - бумеранг, фатализъм и протектор. Бумерангът е Quad Damage, само дето и вас ви прави по-уязвими, фатализмът дава точка на първия противник, когото убиете, и в същото време убива и вас (не мога да му разбера смисъла на тоя бонус, но както и да е...) и протекторът ви дава по 5 здраве и броня на всяка секунда в продължение на



Бум, мъртъв съм.

20 секунди (Regeneration-ът от Quake3 прави същото). Интересно става в Tactical режима на игра, където вече има различни поражения в зависимост от това къде са ви уцелили, няма здраве на всяка крачка, и оръжията имат приличен откат. Ако има нещо хубаво в Hired Team Trial, то това е, че е помислено и за върлите куейкъри, и за хората, предпочитащи по-реалистична игра. Но това изглежда си е останало само като идея, защото в общи линии се е получила

манджа с праз

и резултатът е ясен - нито феновете на аркадния геймплей ще зарежат Quake, нито почитателите на реализма ще престанат да играят Counter-Strike. Нивата са със средно качество и като дизайн не се различават особено от средностатистическото user-created ниво за Quake 2/3 например. Единственото им предимство е, че отделните "мисии" са относително разнообразни - в някои играете в deathmatch, в някои CTF; в някои в аркаден режим, в други - в тактически и т.н. Цветовата гама силно наподобява тази на Quake 3, т.е. ярки и контрастни цветове, като обаче съчетанията в общия случай са по-безвкусни, отколкото в Quake. Така че ако Q3 ви се струва циганска шарения, стойте далеч от HTT, защото не е по-добра. Звуците в играта са на цялостното посредствено ниво, като голям смях пада при произнасянето на някоя реплика на български. Не ме разбирайте погрешно, хубаво е, че играта е преведена на родния ни език, обаче репликите на български са си смешни. Нека не се обижда човекът, който ги е записвал, обаче те звучат адски дървено и оставате с впечатлението, че ги е изговаряло някое борче ;). А и по смисъл са идиотски - как ви се струват изказванията: "Куцкон!" и "Ще ти поднеса цветя!"? Без да се притеснявам, че преувеличавам, ще кажа, че от озвучаването на български лъха на аматьорщина, предполагам, че дори и на руски играта щеше да звучи по-добре. Музиката е в до болка познатия от Quake техно-индъстриъл стил. Изкуственият интелект на противниците е на нивото на първите ботове за Quake 2 - не блести с никакви тактически и бойни умения, забива се в ъгли и т.н. Като се има предвид, че е изкопиран геймплеят на Quake (или поне това са се опитали да направят братушките), играта може би има някакви достойнства в истински мултиплейър, но с ботове е безсмислено да се играе. Съжалявам, че не успях да я тествам в истинско multi, обаче не се намери достатъчно търпелив доброволец, който да седне да играе HTT. Иначе режимите на игра в multiplayer са стандартните, и нищо повече - Deathmatch, Team Deathmatch и Capture The Flag, като всичките могат да се играят в Arcade и Tactical режими.

Жалко е, че първият 3D-action, преведен на български, не струва, жалко е, че руснаците са се опитали да направят конкурент на Quake, но се е получило нескопосано копие, жалко е, че NMG явно не са чували, че сериозните фирми имат Quality Assurance отдел. Поне на мен ми се искаше първата игра на български, за която пиша статия, да е по-хубава, да си заслужава да прекарам поне малко време с нея, но уви. Може би критериите ми са завишени след като видях този еталон за качество наречен Undying, може би щях да харесам HTT, ако не бях играл Quake, но истината си е истина - играта е в найдобрия случай посредствена. В найлошия случай не тръгва. Сами преценявайте дали си струва да търсите Shine.exe...

Не, това не е Quake 3.





Синият изглежда е зажаднял за любов... нищо чудно че червеният бяга така.



Louvre The Final Curse

Приключения в Лувъра

Графика
6
Звук
5
Геймплей
5
Общо
6

■ Index Multimedia ■ http://www.louvregame.com/ ■ Pentium 166, 16 MB RAM, 4X CD-ROM ■ adventure

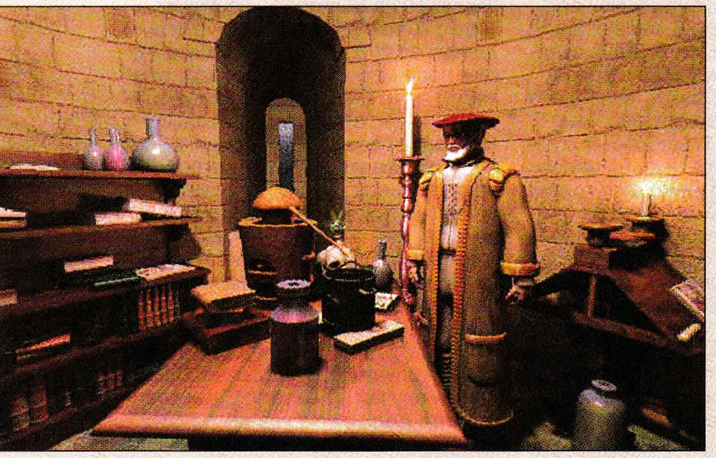




В тази игра ще научите как Лувъра се превръща в най-важната за оцеляването на човечеството сграда. Vive le France!

Никола Икономов
j_roger@usa.net

Това е поредното заглавие на френската триада, както аз наричам софтуерните фирми в страната на петлите, защото ми се струва, че в направата на техните куестове винаги участват едни и същи лица. Отново срещаме Reunion des Musees Nationaux (Обединението на националните музеи), отново France Telecom Multimedia и... всички подозират какво ще кажа сега..."и, разбира се, Cryo". Е, мистериозното тук е, че, уви, Cryo няма нищо общо (производител е Index), макар че на всяка крачка чувствах полза на тази моя "любима" компания. Заглавието The Messenger е доста неподходящо и се използва само в Щатите, защото звучи по-комерсиално (явно с цел да се хвърли прах в очите на зажаднелия за куестове купувач или пък да се заблудят "учиолюбивите янки"), докато в Европа се използва съвсем точното Louvre – The Final Curse. И макар че сигурно ще асоциирате Лувъра с поредния опит да ви бъде натрапено знание чрез скучен образователен продукт, ще ви успокоя, че става въпрос за съвсем стандартен first person point-and-click куест с историческа тематика.



Играта започва изключително обещаващо: влизате в ролята на ослепителната зеленоока брюнетка Морган Синклеър, агентка от специалните служби, която трябва да се промъкне в Лувъра и да открадне четири реликви, наречени ключовете на Сатаната. Те представляват четири различни статуетки, носещи в себе си древно проклятие, които, събрани на едно място, могат да доведат света до Апокалипсис. Те са създадени от един от великите магистри на черните тамплиери, който искал да отмъсти на Филип Хубави за унищожаването на ордена. Изглежда наследници на същите тези черни тамплиери в 21 век по неясна причина (все пак Хубавия се е превърнал в пепел преди столетия) са решили да се докопат до "ключовете на Сатаната", за да напакостят на човечеството. Последното желание на бащата на Морган, преди да умре, е тя да се погрижи четирите статуетки да не попаднат в грешни ръце. В Лувъра на 21 век обаче ще намерите само един от артефактите – статуетка във формата на лъвче. За да се сдобиете с останалите, трябва да направите пътешествие във времето и да посетите Лувъра в три фази от съществуването му – 1377 г. по времето на Шарл V, 1610 г. малко след убийството на Анри IV, 1770 г. по времето на Луи XV, епоха, означена от французите с характерната им национална скромност като "Векът на светлината".

След като се сдобие и с четирите статуетки, мис Синклеър трябва да се погрижи ужасяващото проклятие никога вече да не застрашава съвременния бюргер.

В началото Louvre – The Final Curse може да ви заприлича много на куест-версия на Thief: The Dark Project, която след излизането си се превърна в извор на вдъхновение за много софтуерни фирми. Нашата героиня е облечена в събуждащ непристойни помисли черен латексов костюм, който, както знаем от филми като "Клопка" и "Истинската МакКой", е неизменен аксесоар за всяка уважаваща себе си крадла. Тя носи със себе си всевъзможни хай-тек джаджи като газова маска, супер-специален арбалет и нож с диамантено острие, които й помагат в нелеката мисия по спасяването на света. Всъщност, най-подходящата аналогия за Louvre – The Final Curse е излязлата преди два месеца Traitor's Gate на DreamCatcher (представихме ви я в пети брой на PC Club), където трябваше да подвиете Кралските скъпоценности в Лондонската кула. За съжаление на Louvre – The Final Curse му липсват всички онези качества, които превърнаха Traitor's Gate в чудесно заглавие.



C'est terrible, c'est unpossible...

Твърдо съм убеден, че основното нещо за успеха или неуспеха на една приключенска игра е историята. Създателите на Louvre – The Final Curse са пропуснали да се възползват от интересния сюжет за тамплиери, проклятия и пътуване във времето, оставяйки го само като блед фон на самия геймплей. Това означава, че през по-голямата част от играта вие просто ще си решавате поредица от загадки и след съвсем малко време, прекарано с този куест, хич няма да ви пука къде точно се намирате, каква е целта на заниманието и дали въобще ще стигнете до края или ще я зарежете, когато сте се "нарешавали" на пъзели. Ако историята и загадките образуваха едно неразривно цяло, както в повечето от останалите представители на жанра, Louvre – The Final Curse можеше да стане наистина страхотна игра, дори с древната си като Лили Иванова графична машина.

Единственото, което успяваме да научим за красивата Морган Синклеър през цялата игра (при това само от няколко разговора), е, че е въплъщение на еманципацията. Наистина, тя е изключително привлекателна, но през цялото време ви остава чужда, което е жалко, защото отдавна лелеех да се въплътя във феминистка и гордо да развея знамето на освободената от оковите на мъжкия шовинизъм женственост.

В играта има много груби гафове и дразнещи неща, които преспокойно можеха да ни бъдат спестени от създателите, защото при всички случаи не става въпрос за некадърност, а за елементарна липса на логика. Къде е логиката примерно в следната ситуация: героинята ни може да мъкне само 8 предмета със себе си. Дотук добре, някой е решил да заложи на реализма и да ни накара да складираме излишните за момента боклуци в сандъци. Окей, реализъм-реализъм – сложих си аз няколко джунджурийки в сандъчето и си продължих играта. После, в другата част на замъка пак намерих сандък и понеже инвентарът ми се беше запълнил, реших отново да го поразтоваря. Във втория сандък обаче ме очакваха предметите, които бях сложил в първия. За какво говори това тогава, след като версията с реализма напълно отпада – ами говори за това, че авторите на играта или са гадняри, които искат ненужно да ни затормозяват, или са искали да разтеглят приключението си малко повече, карайки ви да извършвате съвсем ненужни движения.

Две от първите загадки в средновековния Лувър изискват от вас да убиете, използвайки арбалета си, нищо неподозиращи пазачи (единият от които кротко спящ). Този грозен и непочтен акт на насилие е не само неподходящ за приключенска игра, но напълно самоцелен и нелогичен. След известно време в една от стаите пак ще трябва да разкарате пазач, но вместо да го убиете (нали така и така, героинята ви няма особени морални скрупули), ще трябва да го изплашите. Иди и разбери защо. Между другото, насилието продължава и нататък, чрез взривяване на варели с муниции и използване на отровен газ, което говори единствено и само, че главната героиня е безсърдечна садистка.

В играта няма субтитри и при разговорите ще се видите принудени да търпите едно от най-дилетантските озвучавания в последно време. Не става въпрос за качествата на актьорите, а за аматьорката работа на някой некадърен аудиотехник, заради който

гласовете приличат на дуднене в буркан

което ви пречи да разберете по-голямата част от диалозите. Единственото нещо, което наистина мога да похваля, са превъзходните видео-откъсчета, създадени от Arxel Tribe, които ярко контрастират с не особено атрактивната графика.

ЗАГАДКИТЕ

- Загадките в Louvre - The Final Curse не са особено трудни и се решават с помощта на правилното използване и комбиниране на предметите от инвентара ви. Безкрайно изнервящо е обаче, че на места има досаден pixel hunting, който тук се изразява най-вече в нуждата да "обхождате" с курсора целия екран, докато не намерите място, където можете да действате.

Times of Conflict

Стратегиите в реално време стават все по-триизмерни и ... по-безсмислени?

■ Microids ■ http://www.microids.com/ ■ P2 300, 64 RAM, 3D Video, 3D ■ RTS

Все по-странни неща произвеждат умовете на разработчиците на компютърни игри. В един безкрайно пресितен жанр, какъвто е този на стратегиите в реално време, се случват наистина необикновени миксове. Когато става въпрос за Times of Conflict, това е нещо невиждано досега. Във всеки смисъл на това изречение. Признавам – няма на какво да оприлича тази игра.

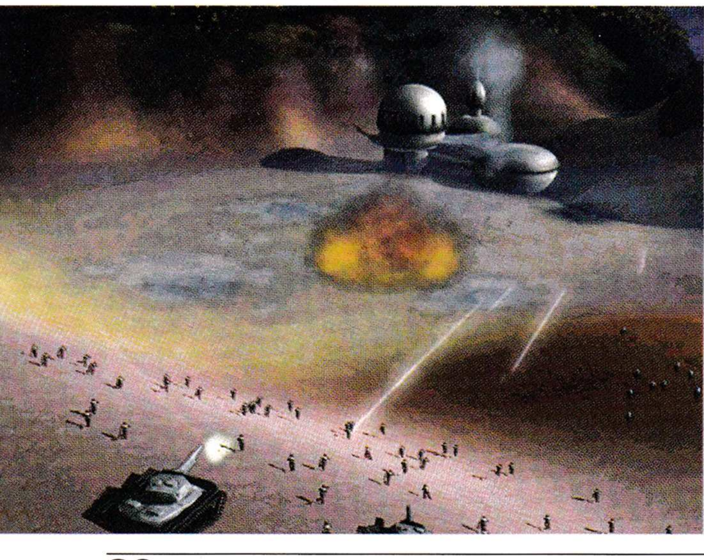
Павел Панков
Pave@dir.bg



Трябва да изберете един от тези тримата за свое превъплъщение.

Развитието на действието става на планета, наречена Edhaer (как се чете това?). Тук в борба за надмощие са се счепкали три групировки – The Order of the Guild, The Foundation, The Alliance. Толкова за сюжета. Какво очаквахте – нещо в духа на Дюн или Междузвездни войни? Не, тук е надделяла практичността. По-добре никаква история, отколкото скапана.

Като начало ще отбележа първия фатален недостатък – липсва tutorial или казано на български – обучаваща програма. Times of Conflict не е необиковено сложна, просто е необходимо съвсем малко, за да не губи човек желание за игра поради това, че не може да предвижда всичко, което са сътворили авторите. Като малка компенсация при всеки случай, когато компютърът зарежда нещо, докато чакате, получавате по една безплатна и кратка мъдрост от типа "Когато въздушните единици изчерпат горивото си, те сами се връщат в базата за презареждане" или "Войски, разположени сред дървета, се забелязват по-трудно от противника".



Да си проправим пътя към славата!

Отначало сте представени на стратегическа карта на планетата, която е разделена на сектори. Тук времето тече походово. Първото, което ще ви се случи, е да бъдете инструктирани от шефа си. Като начало той иска от вас да завладеете един сектор до изтичането на четири луни, а всеки ход е равен на една луна. Освен това, ако има да се случват някакви интриги по отношение на сюжетната линия, това става именно тук. Ще можете да си говорите общо с четирима персонажи, които ще се опитат да ви въвлекат в споровете си. Освен това те ви дават заповеди, докладват, подстрекават и правят неловки опити да разнообразят живота ви. На тази карта можете да попълвате армията си (но само ако имате пари, които се получават в малки количества всеки ход или се печелят с победи на бойното поле) и да определяте посоката на експанзията си – т.е. кой сектор да нападнете. Повечето неща за трите фракции са идентични. Разбира се, бойните единици са различни за всяка.

Самите военни действия се развиват в реално време върху карта на съответния сектор. Авторите твърдят, че броят на тези карти е 33, а общият брой на мисиите е над сто.

Всичко, казано дотук, изглежда доста обикновено. Това трае само докато се сблъскате с основната концепция.

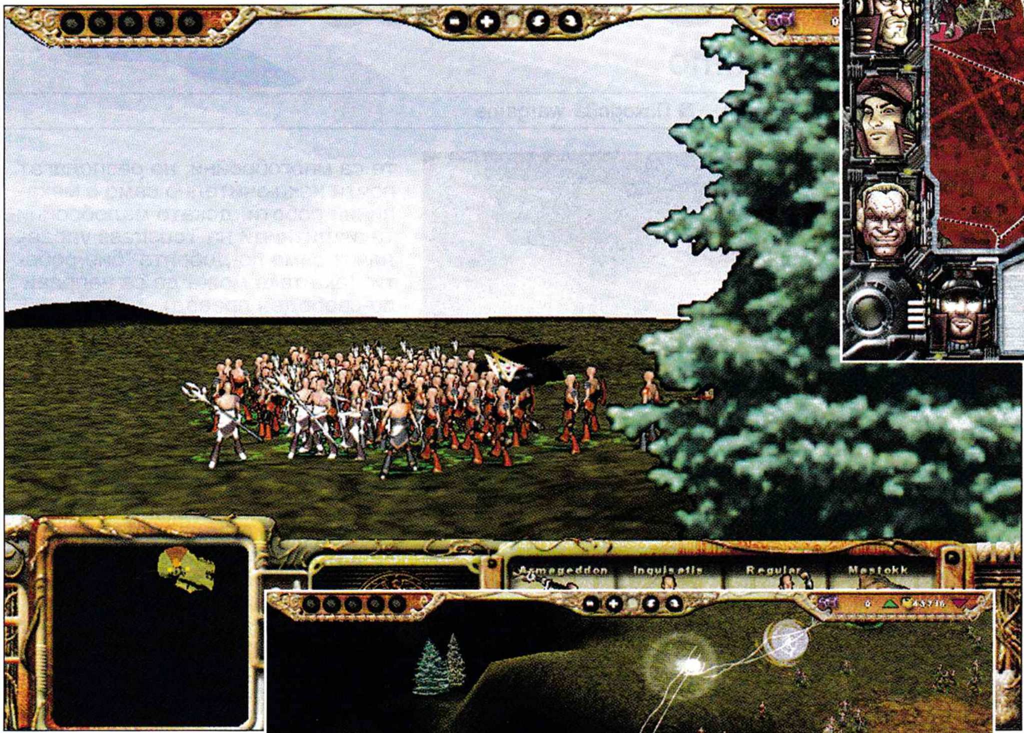


Всяка бойна единица сама по себе си е безлична, незначителна и безполезна. Но когато я умножите по 10 и после по 100, войникът се превръща в армия. В живота е така. Само че не и в повечето игри. В обикновените стратегии цифрата на подчинените ви единици рядко надхвърля 100. В Times of Conflict 100 е добре за начало, но ако спешно не увеличите бройката, далеч няма да стигнете. Но проблемът не е толкова в количеството, колкото в качеството. Единиците са еднообразни. Идеята за многочислените и сходни армии променя изцяло създадените традиции при воденето на бой. Всъщност точният израз не е променя, а изхвърля на боклука. Каквито и умения да сте натрупали през многото часове, прекарани пред Brood War (разбирай C&C за нейните фенове), те ще ви бъдат напълно безполезни във "Времената на Конфликти". Защо? При условие че управ-

Графика	Звук	Геймплей	Общо
5	2	4	4



Тук избирате коя да бъде следващата самоубийствена мисия.



Така изглеждат вашите войничета преди да срещнат врага.



Войските, разположени на височинка, са по-трудни за уцелване.

В разгара на боя.

лявате 1000 бойни единици, които самопроизволно откриват огън по неприятеля щом влезе в обсега им, вашата работа се изчерпва до жално съзерцаване на монитора. А сцената е хаотично кървава. И святкаща. И шумна. И което е най-лошо – безсмислена (не защото войната е такава).

За съжаление не можете да сторите нищо (най-много да намалите тонколоните и да изключите монитора).

Всяка стратегия с напредването на играча трябва да открива пред него нови възможности, да му позволява да развихри въображението си. Всяка бойна единица трябва да има своето място в една хармонична система от взаимно допълващи се части. Системата трябва да бъде така конструирана, че да предлага широко поле за импровизация. При условие че единствената разлика между войските ви е в тяхната сила, за каква импровизация може да става дума? Когато всичко се свежда до концентрация на огнева мощ и останалото е без значение, цялата интерактивност се губи и работата на играча е безмилостно сведена до закупуване на попълнения за армията. Освен това създаването на голям брой не-стратегически единици, прави самата стратегия па-малко стратегическа. Или дори никак.

За да не бъда голословен, ще взема за пример една от най-готините (според мен) игри за миналата година – Sudden Strike. Там също се борави със стотици единици. Тактика от вида "всички войски накуп", обаче би завършила с пълен разгром за този, който я избере. Нещо повече – без разумна идея за бойните действия, нямате и най-малък шанс. Times of Conflict е на другата крайност. Вредна крайност.

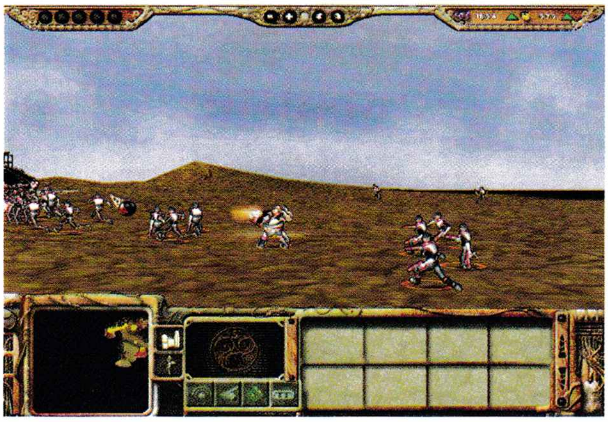
Въпреки че не предлага кой знае какви идеи, това е една от най-капризните игри, които съм си пускал в последно време. Задължително е да си изтеглите най-новите драйвери за вашата видеокарта и това все пак не е гаранция, че играта ще върви гладко. Също така нерядко се виждат сериозни графични неразбории, които не могат да се опишат. Случва се без видими причини компютърът ви така да забие, че единственото спасение е бутонът reset. В крайна сметка играта изстисква машината ви докрай, а се получава твърде незадоволителен резултат.

По време на бой ще чувате постоянно тракане, като че някъде далеч преминава влак. Всъщност това е победният марш на вашите войски. Поне на мен така ми се струва. Музиката е добра, но е твърде малко и еднообразна. По отношение на графиката може да се спори. Сигурен съм, че има хора, които биха я харесали. Аз обаче не съм сред тях.

Интерфейсът е достатъчно опростен и не внася новости. Авторите твърдят, че има възможност за въртене на камерата на 360 градуса. Даже и да е факт (позволете да се усъмня в него) то това става по особено тромав начин.

Може би идеята на Times of Conflict не е чак толкова лоша, но реализацията е меко казано неуспешна. Във всяка игра трябва да има по нещо, което да ви кара да си я пускате отново и отново. Като StarCraft, Unreal, Diablo (най-вече). Затова тези игри са хитови – хората не могат да спрат да си ги пускат. Ще пуснете ли Times of Conflict повече от 2 пъти? На мен ми беше трудно.

Напред!



Battle of The Youstrass

Mechcommander от Средновековието

■ Team Darkland ■ www.teamdarkland.com ■ P 166, 32 MB RAM ■ Походова wargame

ОТ АВТОРА



■ Battle of the Yuostrass има един-единствен плюс - интересния геймплей, ако си падате по походови wargames. По някое време привиквате към скапаната графика и преставате да се впечатлявате... Но все пак се захванете с тази игра само ако нямате нищо друго под ръка или пък сте фанатичен привърженик на "anime"-то.



Само толкова ще видите от "anime" -то.

Играта, създадена от никому неизвестната фирма Team Darkland, е именно това – походов Mechcommander с "anime" персонажи и графика от средата на миналото хилядолетие!

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

Като се съди по имената на хората, участвали в разработката на Battle of the Youstrass, то компанията Team Darkland е някъде от Корея и факт е, че подобни игри се правят със стотици в този район – очевидно вкусовете на геймърите там са доста непретенциозни. Освен това явно производителите са заложили на магическата за американците дума "anime" и се опитват да продадат някоя и друга бройка и в Щатите. Едва ли обаче ще направят "удар" поради една-единствена причина – графиката на тази игра е толкова допотопна, че малко хора биха я изтърпели повече от две-три минути. Ако обаче някой с мазохистични наклонности я изтърпи за поне десетина минути, играта започва да става интересна!

Разбира се, тя си има и някакъв сюжет, който никак не блести с оригиналност – някой си напада друг и т.н. – ако много държите на подробностите, можете да си ги прочетете с кеф на сайта на производителя. Важното е друго – всички битки се водят от бойни роботи, управлявани от хора – пилоти (ако можем да класифицираме аниме-персонажите като хора). Роботите са два типа – механични и "елементални". Последното е нищо не значещ на нормален език термин – някаква кръстоска между думата "елемент" и приказните същества "Елементали". Същественото е, че тези роботи са по-добри, тъй като разполагат с допълнителна защита – "barrier armor". По принцип нашествениците са многобройни, но разполагат почти изключително само с механични роботи, докато малобройните защитници на Youstrass управляват само по-добрите "био-роботи" (ако така може да се направи по-свободен превод).

Самата игра се състои от мисии, които са доста многобройни и не са линейни – на няколко места сюжетната линия се разклонява и играчът има свобода на избор как да продължи. От този избор често зависи срещу какви противници ще се изправите и какви съюзници ще откриете. Самите мисии са просто една битка, но тук вече идва интересното! Битките са доста сложни и някои от тях изискват сериозно обмисляне и добро познаване на противниците и съюзниците. Всеки робот има по 3-4 оръжия и по 4-5 различни параметъра. Самите пилоти също са различни – те трупат experience points и качват нива, а заедно с нивата повишават собствените си параметри и придобиват различни специални умения. По време на един ход можете или само да придвижвате даден робот или само да атакувате с него, но има и няколко изключения. Оръжията са три различни типа – "механични", които могат да се блокират от обикновена броня (обозначени са с буквата "N" до наименованието им), "елементални" – могат да се блокират само от barrier armor и оръжия, които могат да се използват в същия ход, в който роботът се е придвижвал (обозначени са с буквата "P" до наименованието им). Добавете към това многото специални умения на пилотите и различните други фактори, като например влиянието на терена и наистина нещата стават доста сложни. Добре, че от сайта на производителя можете да си изтеглите и ръководството.

След като завършите дадена мисия разполагате с меню, от което можете да огледате наличните си пилоти и роботи и да направите ъпгрейди, ако сте плячкосали полезни предмети (но не можете да разменяте местата на хората). От това меню можете и да си запазите играта, но е добре, че дори и по време на самата битка е налична опцията "quick save" – някои от битките са доста трудни и без "savegame" могат да станат досадни.

А колкото до японското "anime" – ако някой иска да се запознае с по-добри образци от него, нека да си намери една стара, но забавна игра – Knights of Xentar!



Бойното поле не е особено красиво.

Exploman

Графика	Звук	Геймплей	Общо
6	4	3	5



Секунди преди да пратя този тип в Отвъдното

Игра с ясно минало и никакво бъдеще

■ CDV ■ Win9x, PII-300, 32 MB, 100 MB HD, 3D Video, DX8 ■ Action-Puzzle

Идеята да се направи игра, базирана на сериите Bomberman, е прекрасна. Обаче, ако Bomberman можеше да види своя клонинг Exploman, със сигурност щеше да се гръмне! Бум!

Иван Георгиев
ivan-g@techno-link.com



BOOM! Shake, shake the room!

Грозна работа! Как така се получи, че всичко живо се юрна да прави игри в 3D? Не мога да проумея какво му беше на старото добро 2D.

Видяла жабата, че подковават коня, па взела, че и тя подложила крак. Същата работа сътворили и немците от CDV: почесали се по главите, избрали позабравения хит Bomberman и го префасонирали в нещо, което не само изглежда странно в модерното 3D, ами го оставили без никакви други екстри. Странно е не за друго, а защото от тримерната среда няма никаква реална полза. Нито камерата се върти, нито имате възможност за zoom-ване.

Ей така, просто да е 3D!

А че героите са ръбати, че действието се задъхва и на GeForce 2 – няма значение. Пък и DirectX 8 ще ми иска!

За незапознатите с аркадния персонаж Bomberman ще поясня, че оригиналната версия на играта представлява смесица между екшън и пъзел, където на различни карти трябва да си проправяте път из лабиринтите, взривявайки препятствията по пътя си, независимо дали те са представители на живата или неживата природа. В поновите версии се появиха power-ups и различни особености в геймплея, които под странна форма присъстват и в Exploman, но са нескопосано изкопирани и могат да предизвикат само желание за Escape.



Снежковците са опасни противници.

Действието се развива на 20 нива,

по пет за четирите различни свята. Стартирате в подобие на райска градина, с големи пъстри цветчета и хвърчащи пеперудки. Като се измъкнете от нея отивате в технологична зала, изографисана навсякъде с картинки на Pacman (друг популярен аркаден герой), после се пързаляте на воля из ледените нива, където ви дебнат гадни снежни човеци (не Саскуоч или Йети, а съвсем тривиални), а накрая ви очаква лутане из лабиринти, построени от LEGO-фигурки и обитавани от хищни мравки. Всеки свят си има особености. Например в техно-нивото има телепорти, на снежното ниво се плъзгате по ледени пързалки, а в леговището на мравките има подвижни платформи, на които можете да поставяте бомбите с надеждата, че те ще бъдат пренесени на място, където има врагове, а вие ще си останете на безопасно разстояние.

Бързо! Към телепорта..



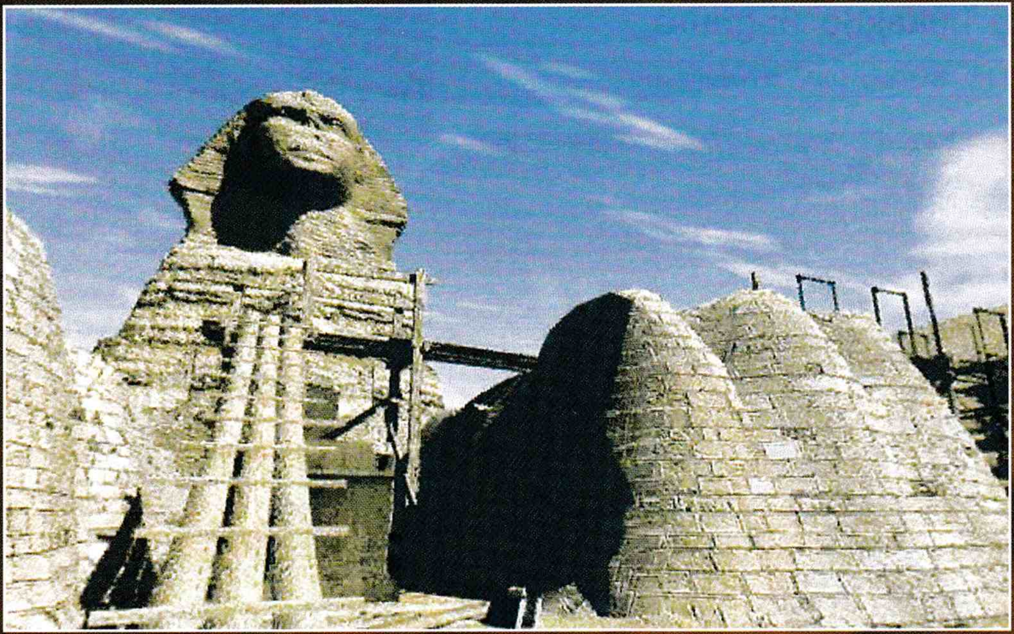
Понякога ще получавате бонуси под формата на бързина, по-мощен взрив, допълнителна бомба или разни гадорийки, но това става рядко, колкото да не е без хич. Звуците са покрусително досадни. Винаги съм смятал, че немският не става за озвучаване на игри и за естрадни песни, но в Exploman всичко придобива нови измерения. Стенанията на вашето човече, когато попадне в лапите на някой лошко, наподобяват мучене на крава и адски напомнят за охканията на пострадалите в онзи швабски филм за медицинския хеликоптер.

Добре, че все още си пазя Bomberman 95, защото бях на път да си река, че нещо съм намразил този тип игри като цяло, но не е така. Просто Exploman е издънка, която няма да накара никой да обикне екшъните от този тип, а неговите стари почитатели да гледат с недоумение и да си казват: А, това съм го виждал някъде, но там беше по-добре направено!

Riddle of t

Безплатна екскурзия до египетските пирамиди

■ Omni Creative Group Int'l / DreamCatcher ■ www.riddleofthesphinx.com ■ P II 300, 64 MB RAM, 8 MB Video ■ first person adventure



Величественият Сфинкс.

Графика
7
Звук
8
Геймплей
9
Общо
8

В последните няколко месеца на пазара се появиха доста куестове. Някои от тях като Monkey Island 4 забравиха първокорените си и смело преминаха в модерната 3D графична среда. Други продължиха старата 2D-традиция, като залагаха предимно на прекрасен геймплей. Съществуват обаче и заглавия, които успешно съчетават предимствата и недостатъците на двете графични среди – такава игра е Riddle of the Sphinx, първият продукт на неизвестната фирма Omni Creative Group, Int'l.

Даниел Неделчев
Dido@sofianet.net

Когато стартирах Riddle of the Sphinx, забелязах някои прилики между нея и излязлата преди около два месеца Traitors Gate. Те са най-вече в геймплея и страхотната атмосфера, както и факта, че действието и на двете се развива в реално съществуващи и точно пресъздадени места. Дори и разпространителят им е един и същ – DreamCatcher. ROTS обаче превъзхожда TG по много параметри – изиграйте я и ще се убедите сами.

Приключенските игри могат да бъдат разделени в две основни групи. Първите са тези, при които имате визуален контакт с героя си, водите разговори с други персонажи, движите се в среда, която е пълна с живот. При куестовете от втория вид нещата стоят по съвсем различен начин. По време на цялото действие сте абсолютно сами – движите се сред пусти местности, контактите с други хора са само косвени и се осъществяват чрез бележки, видео– и аудиозаписи и др. ROTS е точно такова самотно приключение. Каква скука, биха казали някои от вас. Да, ама не!

Сигурно се досещате, че действието на играта се развива не другаде, а в Египет, и по-точно край платото в Гиза. Египетските пирамиди и техният пазител, Сфинксът, са неизчерпаем източник на творчески идеи за авторите на игри. Виждали сме какви ли не интерпретации на тема историята на пирамидите, за това кой и как ги е построил...

Основен момент в Riddle of the Sphinx е, че всичко в играта – от външния вид на пирамидите и Сфинкса, до интериора на вътрешните галерии и шахти – е пресъздадено с педантична точност. Всичко изглежда така, сякаш гледате научнопопулярен филм по Discovery Chanel. Дизайнерите и аниматорите са се постарали и най-незначителните йероглифи и детайли от архитектурата на пирамидите да са точно нарисувани и в играта. Дори фабулата е създадена въз основа на действителните открития на световноизвестния археолог Rudolph Gantenbrink.

Най-голяма заслуга за направата на играта имат Jeff и Karen Tobler – съпрузи, чиято споделена страст към мистичния Египет проличава във всеки момент от приключението. Двамата отделят повече от пет години от съвместния си живот, за да направят продукт, който спокойно може да се определи като шедьовър. Семейство Tobler са и дизайнери, и аниматори, и режисьори, и програмисти... Изчитат тонове книги и правят повече от 12000 снимки на пирамидите и Сфинкса, за да направят своята игра изцяло реалистична.

Фабулата е горе-долу следната: след дълги години на разкопки и изследвания, известният египтолог сър Gil Blythe Geoffreys прави забележително откритие – таен вход, който води към вътрешността на Сфинкса. При обстойното изследване на новата галерия, той открива античен свитък, който може да разкрие вековната мистерия около пирамидите. Запечатан с мътна смола, древният папирус е белязан с малък йероглиф. За нещастие, след като счупва печата и разгадава мистериозното му послание, Geoffreys осъзнава, че е освободил древно проклятие: всеки, който счупи печата, е обречен на сигурна смърт. Тогава той се обръща за помощ към вас – негов близък приятел и колега. Когато пристигате край Гиза, разбирате, че проклятието е истинско – Gil е безследно изчезнал и се смята, че е мъртъв. Първата ви задача е да претърсите основно палатката му. Там той е оставил множество следи, които да ви насочват към разгадаването на мистерията около смъртта му. Междувременно древният свитък също изчезва безследно. Оттук нататък действието е изпълнено с множество обрати и изненади, за да стигне до своя кулминационен край...

Играта е базирана на стандартния "point and click" интерфейс, т.е. задавате точка чрез кликване с мишката, и камерата се придвижва в тази посока. (Типична игра, използваща "point and click" интерфейс, е Myst.) Движенията ви са силно ограничени. На моменти обаче имате възможност да се оглеждате в радиус от 360 градуса, благодарение на нововъведения "VR mode". Курсорът на мишката ще се променя в зависимост от позволените действия. Например, ако можете да вземете някой предмет, курсорът преминава във формата на свита ръка. Тези подсказващи промени на курсора са много полезни, но и много объркващи в някои моменти.

Пъзелите в играта са направени въз основа на стандартната "find and use" система при приключенските игри. Казано на прост език – намери точния предмет и го използвай на определеното за него място. Бензинът е за генератора, златният ключ – за златната ключалка. Всички пъзели са решими, ако помислите логично.

the Sphinx

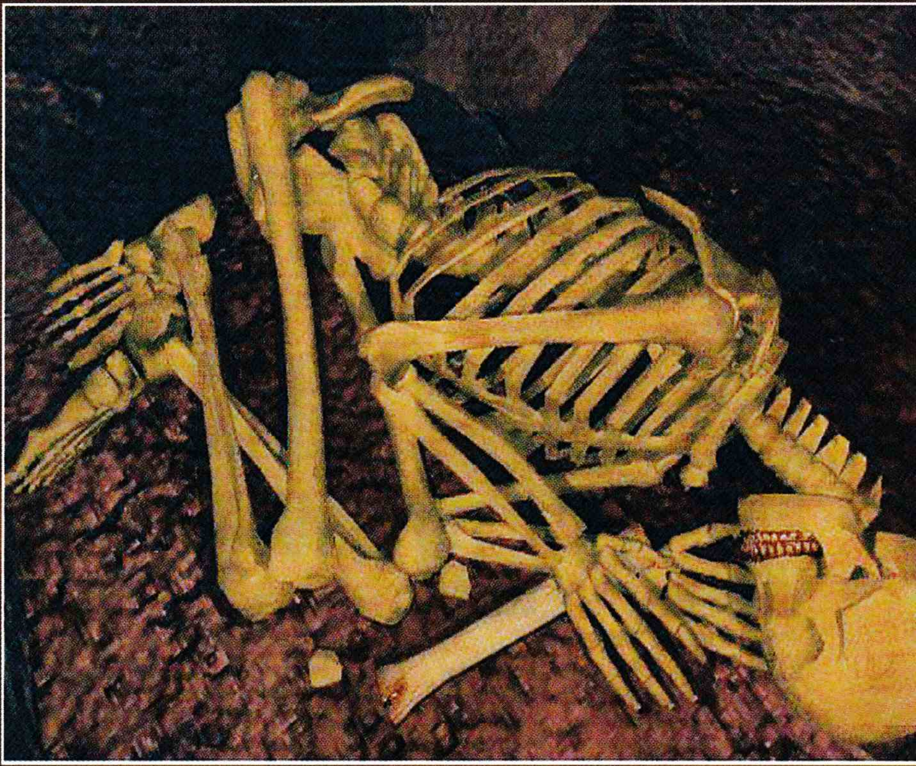
Интересна е идеята на авторите за превеждането на йероглифите – в палатката на Gil ще намерите книга, в която е обяснено значението и звученето на всеки древноегипетски знак. Най-трудното в играта е да обиколите и изследвате абсолютно всяко ъгълче, цепнатина или пролука. За да можете да изиграете ROTS, трябва да се възползвате от всичко – тайните записки на Gil, различни артефакти и тайни знаци, ще ви отведат до жадуваната развръзка. Трябва да знаете, че в цялата игра има няколко смъртоносни капана, които могат да сложат край на епичното ви приключение.

Графиката не блести особено в техническо отношение – все пак

ОТ АВТОРА



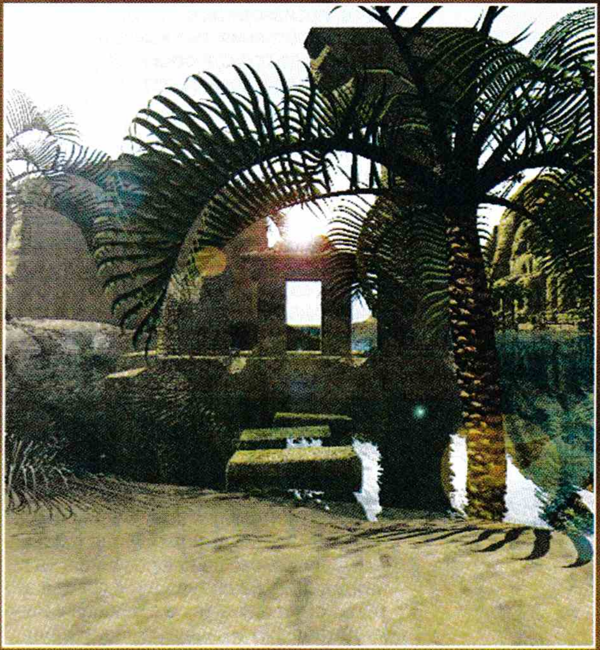
■ Мистерията около пирамидите векове наред терзае археолозите. Велики умове са се опитвали да разрешат древната загадка на египетските монументи, но никой не е успявал. Може би вие ще се справите?



Такива страховити човешки останки често ще ви стряскат.



Разхвърляното бюро на изчезналия Gil.



Прекрасен оазис сред пустинята.

максимална разделителна способност от 640 по 480 пиксела е недостатъчна за днешните стандарти. Ако трябва да оценя графиката по артистичност обаче, тя е повече от невероятна. Атмосферата на древния Египет е повече от осезаема. Както вече споменах, най-големият плюс на играта е абсолютната детайлност, с която са пресъздадени древните египетски паметници. Jeff Tobler казва: "Успяхме да пресъздадем Хеопсовата пирамида и Сфинкса много детайлно, камък по камък. Отличителните черти, незавършеността, и архитектурата, са пресъздадени абсолютно точно, за да се получи истинско потапяне в древната мистична атмосфера. Единствените познати елементи от архитектурата, който умишлено пропуснахме, са рисунките и обозначенията на археолозите, които загрозяват пирамидите и много други велики монументи". Авторите са обърнали голямо внимание на незначителните подробности. Например, когато си сложите очила, които не са ваши, целият свят излиза от фокус. Ако пък кликнете с мишката върху възглавницата в палатката на Gil, ще се намерите легнали по гръб на леглото, а образът от монитора бавно ще се свива, докато не заспите дълбоко. През поголяма част от действието на играта атмосферата е предимно мрачна, както може да се очаква от тъмните и загадъчни коридори и галерии в пирамидите. Баланс е постигнат чрез вентилационни отвори, от които ще можете да излизате в обляната от слънце пустиня в търсене на скрити сред скали и руини артефакти.

Звуковите ефекти са добре направени. Когато слушате касетите със записки на приятеля ви Gil, ще усетите напрежението и страха в гласа му. Единично глухо изпукване или стъпка вътре в пирамидите може да ви накара да изтръпнете. Музикалното оформление е изцяло заслуга на Jeff Tobler. Той е използвал оригинални египетски песни и мелодии, като ги е аранжирал по невероятен начин, придавайки им по-модерно звучене. Музиката пасва перфектно на страхотната антична атмосфера.

Riddle of the Sphinx може да се сравни с истинска екскурзия до Египет. В играта обаче няма да се сблъсквате с огромни тълпи шумни туристи, няма да бъдете ограничавани в обиколките си, можете да бродите където си поискате из пирамидите. Играта е просто задължителна за почитателите на жанра, а също и за тези, който поне малко се интересуват от мистерията на древен Египет.

Поредната симулация на най-американския спорт

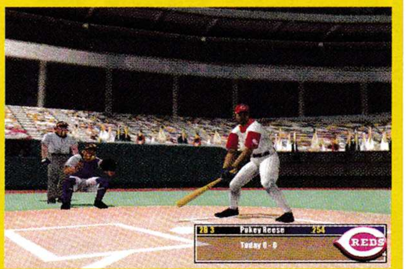
Triple Play 2001

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	8	8

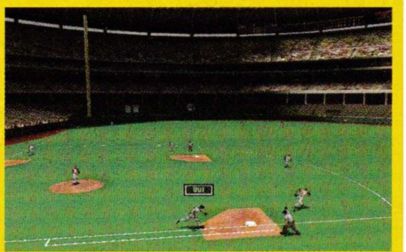
■ EA Sports ■ www.tripleplay2001.com ■ P166, 32MB RAM, 2MB 3D Video ■ Baseball Simulation



Още един напрегнат момент в мача.



В очакване на хвърлянето.

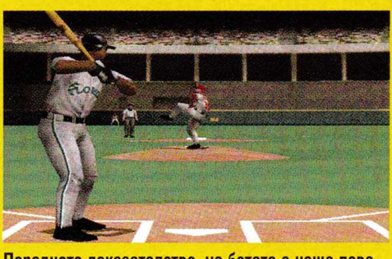


Далечен поглед върху развитието на играта.

Бейзболът е един от спортовете, които се радват на невероятен интерес в Щатите, Япония, Куба и още няколко държави, но популярността му в останалите части на света клони към нулата. Тъй като американският пазар на компютърни игри е най-големият, то появата на бейзболна спортна симулация е нещо съвсем нормално.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Triple Play е игра, предназначена за тези, които не само че са напълно наясно с правилата в бейзбола, но така също обичат този спорт и са в състояние да изпитат чувства, сравними с тези на средния европеец, присъстващ на футболен двубой. Ако не познавате основните принципи в организацията и протичането на бейзболните мачове, едва ли ще бъдете в състояние да оцените невероятната работа, която екипът на EA Sports е успял да свърши при направата на поредния Triple Play. Много по-вероятно е събитията на терена да ви изглеждат като хаотично тичане нагоре-надолу и от време на време удряне с батата и хвърляне на топката.



Поредното доказателство, че батата е нещо повече от основен инструмент на рекетьора.

Главни действащи лица в Triple Play са легендарните тимове от Американската бейзболна лига като New York Yankees, Los Angelos Dodgers, San Francisco Giants и много други. Сериозни промени в геймплея в сравнение с предишните издания на играта няма. Не може обаче да се каже същото за графиката. Невероятната графична система, на която станахме свидетели в последните издания на NHL, FIFA и NBA Live, е използвана и тук. Особено впечатляващи са високото ниво на детайлност при моделирането на играчите и авангардната face-mapping-технология, позволяваща създаването на изключително реалистични, анимирани физиономии на играчите.

Възможностите за игра са разнообразни, но не изненадват с нищо. Това са: Single Game, Season, Playoffs и Big League Challenge. Предвиден е също мултиплейър-вариант, който вероятно ще се понрави на тези, които си падат по двубоите с реални противници.



Виртуалният съперник е безпощадно точен.

World Championship Snooker

Билярдът не е само кръчмарско забавление

■ Codemasters ■ www.codemasters.com ■ P166, 32MB RAM, 4MB 3D Video ■ Billiard Simulation

Обикновено свързваме името Codemasters с производството и издаването на перфектни автомобилни симулации. Това обаче не означава, че те не се занимават с разработка на игри от други жанрове. Доказателство е поредното заглавие от техния каталог, посветено на странния, но изключително атрактивен спорт – билярда.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

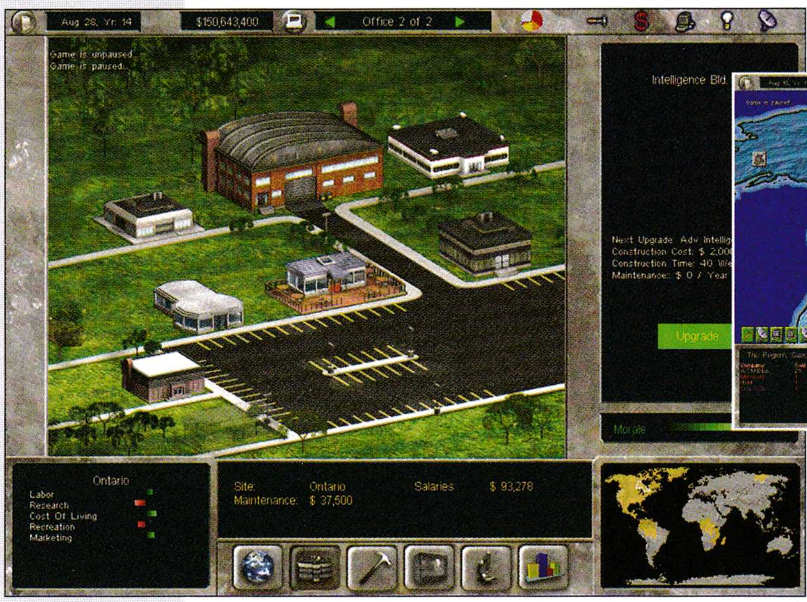
В света на компютърните игри, билярдът е един от ветераните. Макар на пръв поглед това да не е особено труден спорт, професионалното му владеене изисква пределна концентрация, невероятна точност, перфектна техника и най-вече почти нечовешка способност за преценка. Естествено, за да играете World Championship Snooker, не е необходимо да притежавате всички тези качества. Ако обаче искате да постигнете успех, ще трябва да жертвате известно време и да хвърлите доста усилия в тренировки. Разбира се, производителят е предвидил известни улеснения, без които играта щеше да бъде практически невъзможна. Преди всичко това са разнообразните позиции на камерата, които осигуряват перфектен поглед върху точното разположение на топките върху масата. От особена полза са подсказванията за евентуалната траектория на топките, така че да можете да изберете максимално добрата посока и сила на вашия удар. За тези, които не са наясно с правилата, са предвидени предупреждения. Тяхната цел е да ви предупреди за погрешен удар, който би могъл да ви отнеме ценни точки. Ако не сте наясно с правилата, можете да се запознаете с тях в специално предвиденото за целта меню. World Championship Snooker е с три нива на трудност, като е възможно да започнете играта с определен брой точки преднина. Освен стандартните single player-турнири има и възможност мултиплейър състезания.

Единственото разочарование в тази нетрадиционна симулация е графиката. За съжаление тя се отличава с ниска детайлност и минимум специални ефекти, което прави играта да изглежда малко архаично.

The Corporate Machine

Старата игра в още по-стари дрехи

■ Stardock Entertainment ■ www.stardock.com ■ P 100, 16 MB RAM ■ Икономическа симулация



Така изглежда вашият завод.



А това е Африка.

СИСТЕМНИ ИЗИСКВАНИЯ

■ Така и не разбрах защо е необходим компютър с P 100 за The Corporate Machine. Съдейки по качеството на графиката, тя би трябвало да тръгне и на дървеното сметало на баба ми. Може би ще успеете да я подкарате на всеки компютър, на който работи някаква версия на Windows 95.

Въпрос с повишена трудност – открийте три разлики между тази игра и Business Tycoon – предишното творение на Stardock Entertainment? Отговор – първата разлика е в заглавието, втората е в годината на производство и третата... хм... споменах ли вече за заглавието... да? Третата разлика е в наличието на няколко нови DAC – Direct Action Card. Някои области имат специални бонуси и този, който ги контролира, натрупва различни ресурсни точки – медийно влияние, политческо влияние, работна ръка и т.н.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

В същност наистина има и трета разлика, за която можете да прочетете в сайта на производителя и която е трудно забележима, освен ако не сте играли и двете игри доста дълго време. А иначе The Corporate Machine всъщност не е нова игра, а просто хитър маркетингов ход! За какво точно става въпрос? Business Tycoon е вече стара игра и едва ли някой днес би си я купил, тъй като тя освен другото не е върхът на сладоледа. Затова просто се прекръства на The Corporate Machine и готово! На пазара вече се е появила напълно нова игра. В интерес на истината трябва да се признае, че производителите подхождат до известна степен честно към тези, които са закупили старата игра – те могат безплатно да си изтеглят update от Business Tycoon до The Corporate Machine... Но казвам само до известна степен, тъй като ще трябва да заплатят $9.95, ако искат да ползват и разните екстри към новата игра (като например допълнителните карти).

В играта действително няма почти никакви разлики – всичко е изобразено със абсолютно същата допотопна графика, която можеше и да хване окото преди десетина години. В началото започвате с един офис и един гараж, в който произвеждате самолети, автомобили или компютри. Можете да ъпгрейдвате зданията си или да построите допълнителни фабрики в различни области на картата. За да имате достъп до другите области обаче, трябва предварително да сте ги изследвали – така получавате информация за финансовото благополучие на района и за предпочитанията на обитателите. Теоретически играете на картата на Земята, но практически това е напълно безсмислено, тъй като всички ресурси се разпределят по случаен начин. По този начин поне в тази игра е напълно възможно България да е значително по-богата от Щатите и българите да получават по-големи заплати от германците. Това може и да е ласкателно, но напълно обезсмисля използването на реалната карта.

Дейността ви като бизнесмен има няколко аспекта – произвеждате, изобретявате, продавате, събирате информация и провеждате маркетингови кампании. На сайта на производителя пише, че The Corporate Machine била толкова добра, колкото и Civilization заради наличието на research. Бре, бре, бре... На теория жителите на различните области имат различни изисквания към продуктите и би трябвало да изобретявате това, което се търси най-много... но само на теория, защото ще трябва да продавате в много области и те всички искат различни неща. Освен това е глупаво да изобретявате нещо, за което ви са нужни 10 години, след като имате пет елемента, които изискват само по няколко седмици! На практика просто изобретявате поред всичко, което изисква по-малко време.

При самото производство също има някои необясними странности – ако останете без пари, моралът на работниците ви спада и производството намалява. Това е напълно разбираемо, но пък много странно е, че моралът и производството падат и когато противникът започва да продава стоки във "вашите" области. Досега не съм дочул някой от работниците на AMD да си е направил сепуку заради конкуренцията на Intel.

Най-слабото място на играта е критерият за спечелването й! За да спечелите или загубите, трябва вие или съперниците ви да получите 55% (или малко повече) дял от пазара. Само че този дял се изчислява по доста изкуствен начин. Например който контролира България и Тамбукту, където се продават по четвърт самолет годишно, получава по-голям дял от пазара от този, който контролира Ню Йорк със 100 продадени самолета месечно (две области срещу една). По тази причина следването на нормалната икономическа логика обикновено ви води до загуба, а често срещана картинка, като загубите, е във финалната таблица да забележите, че всъщност имате най-големи продажби и най-големи печалби, а в банковата сметка на победителя има наличност от 0,00 долара!

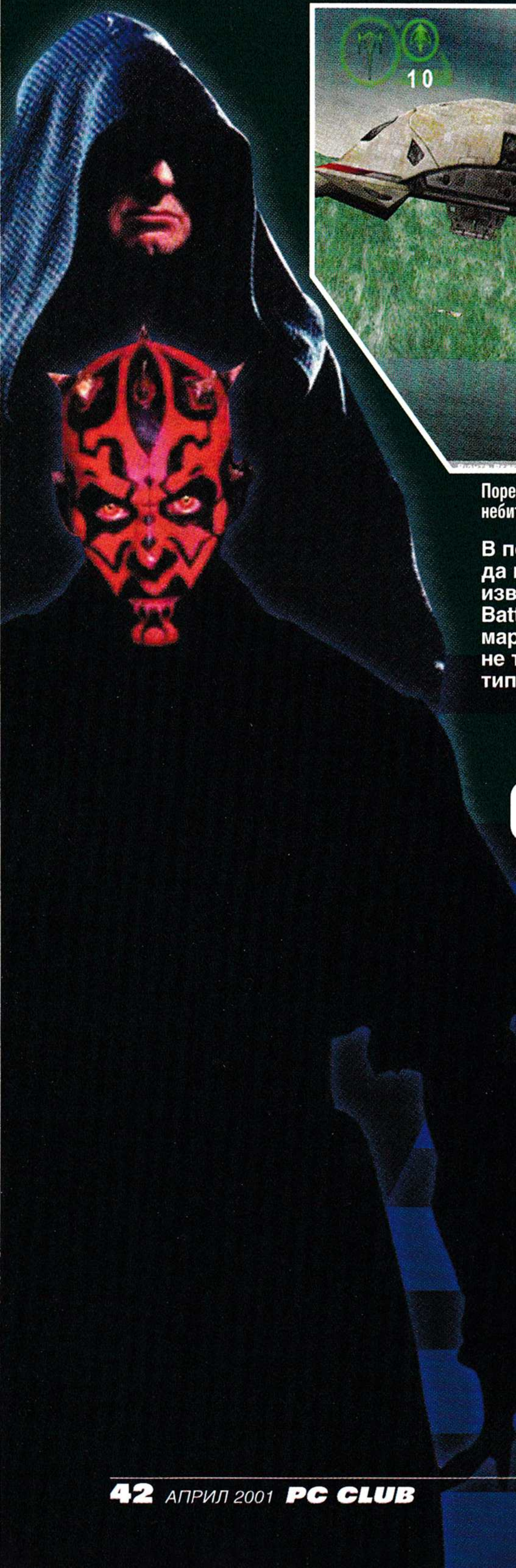
Предполагам, че The Corporate Machine все пак ще представлява интерес за тесен кръг любители на икономическите симулации, но едва ли ще има много хора, които ще се втурнат да си дават парите само заради новото име на старата игра.

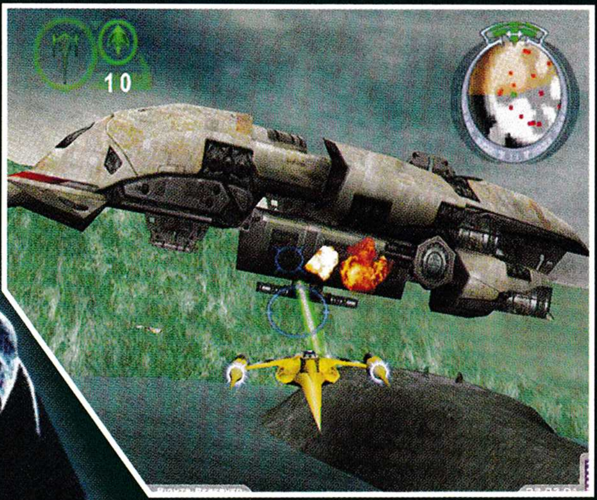
Графика	Звук	Геймплей	Общо
3	3	6	6

Star Wars:

Продължението на Rogue Squadron е най-добрата игра, правена

■ Factor 5 ■ www.lucasarts.com/products/naboo/ ■ P2 300, 64 RAM, 3D Video ■ DirectX8





Поредният кораб на Търговската федерация замина в небитието.



В последно време LucasArts успяха да поразвалят своята слава на производител на суперхитови заглавия. Battle for Naboo дава надежда, че марката Star Wars няма да се превърне трайно в синоним на издънки от типа на Force Commander.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

От излизането на Episode 1 игрите на Star Wars тематика са непрекъснато разочарование за феновете. Докато SW: Pod Racer беше съвсем прилично екшън-рали, то The Phantom Menace и особено Force Commander си бяха пълни разочарования за свикналите с легендарното качество на LucasArts фенове. За капак дойде и новината, че Obi-Wan няма да излиза за PC, а из Интернет веднага плъзнаха слухове, че причината е в доста съмнителните достойнства на играта. Добрата новина е, че поне заканата на LucasArts, че повече няма да пускат игри за PC, се оказа фалшива. Доказателството е Star Wars: Battle for Naboo, която в голяма степен измива срама от последните издънки на култовата фирма.

Самата игра е правена преди близо година за Nintendo 64 и чак сега германците от Factor 5, които преди две години ни зарадваха със Star Wars: Rogue Squadron, се погрижиха и за PC геймърите. Изборът на Factor 5 за разработчик не е случаен – Battle for Naboo е неофициалното продължение именно на прочутия Rogue Squadron.

Запознатите с тази класика вече знаят какво ги очаква. За останалите ще опиша накратко геймплея. Battle for Naboo е чистокръвен аркаден екшън, в който можете да стреляте на воля по какви ли не противници без да се грижите за запаси

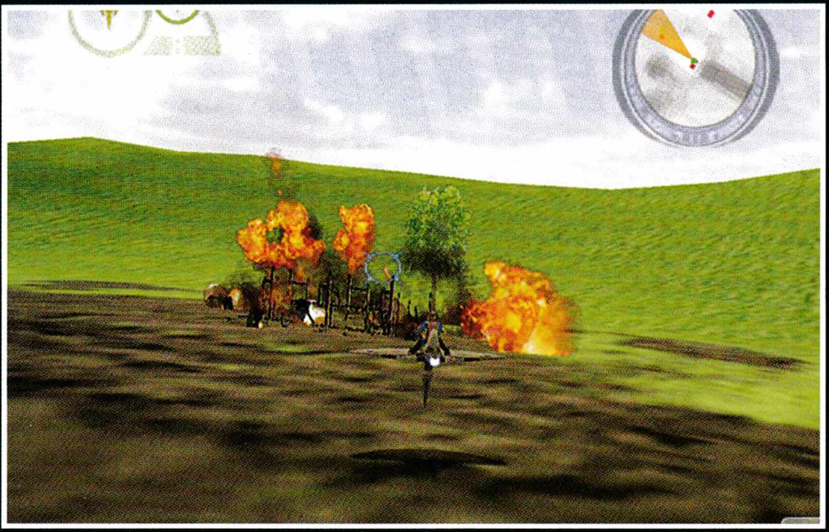
+	–
+ Продължение на Rogue Squadron	
+ Разнообразни мисии	
+ Страхотен звук	
	– Сравнително малко мисии
	– Слаба графика
	– Личи си, че е правено за Nintendo64



Сега ще ви видя сметката, гнусни дружди такива.

Battle for Naboo

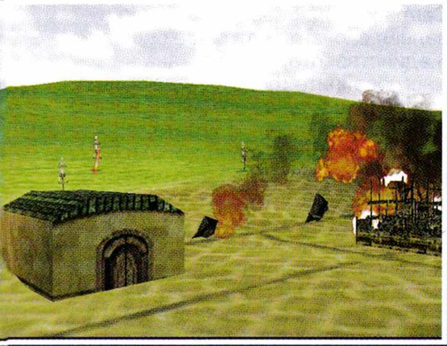
досега по Episode 1



Експлозиите са далече от истината.



Аз съм неудържим.



ърговската федерация в атака.



от муниции и други досадни подробности. Единствената цел е да останете живи до края и, разбира се, да изпълните мисиите, поставени ви от командването. Вие поемате ролята на офицера Гавин Сайкс от армията на кралица Амидала. Като такъв имате нелеката задача да се справите с инвазията на Търговската федерация и нейната многобройна армия, която се опитва да окупира вашата родна планета. В неравната битка имате на разположение само своите умения и скромните полицейски сили на кралицата. Това пък от своя страна значи, че пилотските ви умения са абсолютно решаващи за изхода от сраженията, защото сериозна помощ няма да получите от никого. В играта действително ще се включват и бойните ви другари, но те доста рядко са от реална полза, а често изпълняват само ролята на пълнеж. Радостното е, че все пак не се изправяте съвсем с голи ръце срещу пълчищата роботи на Търговската федерация. На разположение имате десетина различни бойни кораба, които включват най-стандартни полицейски спийдери, авангардния STAP, Naboo Starfighter, откраднати от Търговската федерация технически чудесии и др. С този арсенал трябва да преодолеете общо 15-те мисии, които са предвидили авторите на играта. Самите нива са доста разнообразни. Има стандартните операции по елиминирането на цели противникови армии, но също така и доста по-интересни задачи като ескортирането на важни личности, където трябва да внимавате не само за собственото си оцеляване или пък атакуването на орбиталните платформи на Търговската федерация.

След всичките тези добри новини за феновете на Star Wars следват и тъмните страни на това заглавие. За съжаление въпреки официалния анонс, че Battle for Naboo е основно преработена за PC, отдалеч се познава, че играта е правена за конзола. С други думи възможностите на модерните 3D-ускорители не се използват и на 50% . Самите модели на корабите и противниците са на добро равнище, но същото не може по никакъв начин да се каже за експлозиите или пък за сградите, които са направени съвсем минималистични, за да може всичко това да върви на антична от днешна гледна точка конзола като Nintendo64. Друга особеност е пълната липса на филмчета и други мултимедийни екстри. Естествено конзолната версия не предлага такива глезотии поради ограничения обем на касетката за N64, но така пък CD-то на PC версията е наполовина празно. Единствено звуковото оформление е на познатото суперниво. Всичко това е много жалко, защото като геймплей творбата на Factor 5 определено си заслужава и с малко повече усилие при транслирането на конзолната версия можеше да заслужи още по-високи оценки.

Графика
6
Звук
9
Геймплей
7
Общо
7

F1 Racing Championship

Графика	Звук	Геймплей	Общо
8	7	9	9

Новата F1-симулация е истинско удоволствие за професионалисти

■ UbiSoft ■ www.ubisoft.co.uk/f1 ■ P2-300, 64 MB RAM, 8 MB 3D Video ■ F1 Simulation

+	-

+ детайлна графика с много специални ефекти
+ висок реализъм
+ приличен AI (изкуствен интелект) на противниците,
+ балансирани системни изисквания;
- пресъздава шампионата от 1999 година
- неподходящи default-настройки на автомобила
- доста трудна за начинаещи
- недостатъчно добро оформление на cockpit-а
- липса на възможност за игра през Интернет



Подобни гледки не са рядкост в играта.

Формула 1 е едно от най-интересните спортни явления. Това автомобилно състезание всяка година привлича вниманието на милиони почитатели в цял свят. За тях този атрактивен спорт е изпълнен с невероятни емоции, но за организаторите и фирмите-участнички F1 е преди всичко е технологична битка, в която основна движеща сила са парите...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

F1 Racing Championship е най-реалистичната симулация на Формула 1, правена досега!

Колкото и да е жалко, през изминалото десетилетие големият бизнес окончателно разби последните илюзии, че Формула 1 е събитието, в което водещо място заемат качества като мъжество, достойнство, джентълменство и други подобни. Всички тези неща останаха някъде далеч в историята и на тяхно място се появиха нови ценности и критерии за победа като приходи, рекламни договори, спонсорство, лицензионни права и така нататък. Въпреки това F1 продължава да вълнува умовете и да разпалва невероятни чувства в сърцата на милиони фенове по света. Затова симулациите на този невероятен спорт се радват на голяма популярност и винаги се очакват с нетърпение. През последните няколко години такива игри излизаха рядко и в тях все нещо не беше както трябва. Това положение на нещата се запази до миналата година, когато на пазара се появиха цели четири F1-симулации. Първи Psygnosis извадиха на бял свят тяхната Formula One 99, последвани от EA Sports, които прибързано пуснаха не особено сполучливата F1 2000. През лятото Microprose най-накрая издадоха дългоочакваната Grand Prix 3. А точно преди Коледа се появи преработената F1 2000, но под името F1 Championship Season 2000.

Докато гигантите в развлекателния софтуер се бореха за пазарни дялове при F1-симулациите, UbiSoft разработиха ново поколение игра, която нарекоха F1 Racing Championship. Работата по това заглавие продължи близо 18 месеца, но усилията на екипа, начело с французина Stephane Decroix (project manager и за Monaco Grand Prix Racing Simulation 2), определено са дали резултат, за който ще се говори дълго. Производителят внесе смут сред геймърите като пусна първоначална демоверсия, в която изкуственият интелект беше на безобразно ниво и виртуалните пилоти караха в стил Carmageddon. Разбира се, във финалния вариант това беше оправено и единственото, което остава на многобройните фенове, е да седнат зад волана и да се потопят в невероятната атмосфера на играта.

Най-сериозният проблем във F1 Racing Championship е актуалността. UbiSoft ни връщат две години назад в сезон '99, когато титлата при пилотите беше спечелена от Mika Hakkinen, следван от Eddie Irvine и Heinz-Harald Frentzen. По друг начин стояха нещата при конструкторите. Шампиони станаха Ferrari, а второ и трето място заеха съответно McLaren и Jordan.

Това обаче по никакъв начин не намалява достойнствата на играта. F1 Racing Championship предлага зашеметяваща графика. За разлика от конкурентните заглавия, при оформлението на пистите UbiSoft са изпол-



С помощта на видеозаписа могат да се видят ясно грешките в състезанието.

звали наистина революционна технология. С помощта на GPS (Global Positioning System) те са успели да пресъздадат трасетата с точност до сантиметри, което гарантира ниво на реализъм, невиждано досега. Всичко това означава, че ако изберете гледна точка на камерата от cockpit-а, ще виждате пистата така, както я виждат пилотите в истинското състезание. По подобен начин стоят нещата и при моделирането на автомобилите, които са със самостоятелни физически модели и се отличават с много високо равнище на детайлност. За разлика от някои други симулации, тук пилотската кабина на всеки болид е различна и в голяма степен се доближава до оригинала. Променливите климатични условия са пресъздадени с впечатляваща автентичност и по перфектен начин допълват реалистичната визия на играта. Радващо е, че всичко това е постигнато с помощта на енджин, който не изисква система с невъзможни параметри, за да върви с прилична скорост при високи разделителни способности и максимална детайлност.

Звукът е в рамките на стандартната представа за игра от този тип, но трябва да се отбележи, че в саундтрака към играта участват също Garbage, чието звучене идеално пасва с динамичната атмосфера в състезанията от Формула 1.

Едно от големите постижения на UbiSoft е поведението на автомобилите по трасето. Не бива да се стряскате от странните default-настройки на автомобила. Най-добре е да се опитате да ги промените по най-бързия начин, тъй като в този си вид болидът е на практика неуправляем. Това важи с пълна сила за тези, които ще използват клавиатура. Редно е да спомена, че за да почувствате истински своята кола, би било добре да разполагате с прецизен волан, по възможност force-feedback. Само тогава усещането от F1 Racing Championship ще ви доближи до истината. Факт, е че force-feedback ефектите не са кой-знае колко, и би било добре UbiSoft да предложат някои промени в това отношение. Производителите са се опитали да постигнат нещо повече при damage-моделите на колите, но и тук, както в повечето F1-симулации нещата все още са далеч от реалността. За разлика от демото, във финалната версия проблемите с изкуствения интелект са решени в голямата си част. Интерес буди твърдението на Lionel Boucher (програмист от UbiSoft), според което използваната система позволявала AI-то да се адаптира според индивидуалния стил на играча, въпреки че за времето, с което разполагах за тестване на играта, не успях да забележа нещо такова.

Вариантите за игра не изненадват си нищо. Това са Single Race, Time Attack, Grand Prix и така наречените Private Trials. Възможностите за мултиплейър са повече от разнообразни. Можете да избирате между splitscreen, директна модемна връзка и игра в мрежа, но е странна липсата на опция за online-gaming през Интернет.



Имате на разположение всички видове градски транспорт.

ОТ АВТОРА

■ Реализмът в графиката е феноменален дори и на най-ниската разделителна способност, която е "само" 600x800. Освен това забавното е, че из градовете, където ще развивате транспортната си мрежа, ще видите невероятно детайлни копия на практически всички световно известни сгради.

Traffic Giant Mission Pack

Забавна икономическа стратегия от Австрия

■ JoWood Productions ■ www.trafficgiant.com ■ P 233, 32 MB RAM, 2 MB Video Card

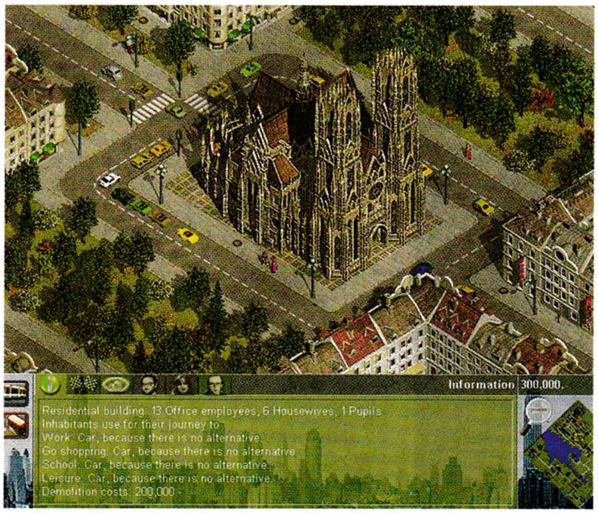
В началото беше Transport Tycoon. После австрийската компания JoWood Productions направи Industry Giant. В това няма нищо лошо - все пак имитирането е най-добрата похвала! Освен това играта не беше лоша, но й липсваха няколко дреболии, които да направят от нея хит.

Генко Велев
g_velev@pcclub-bg.com

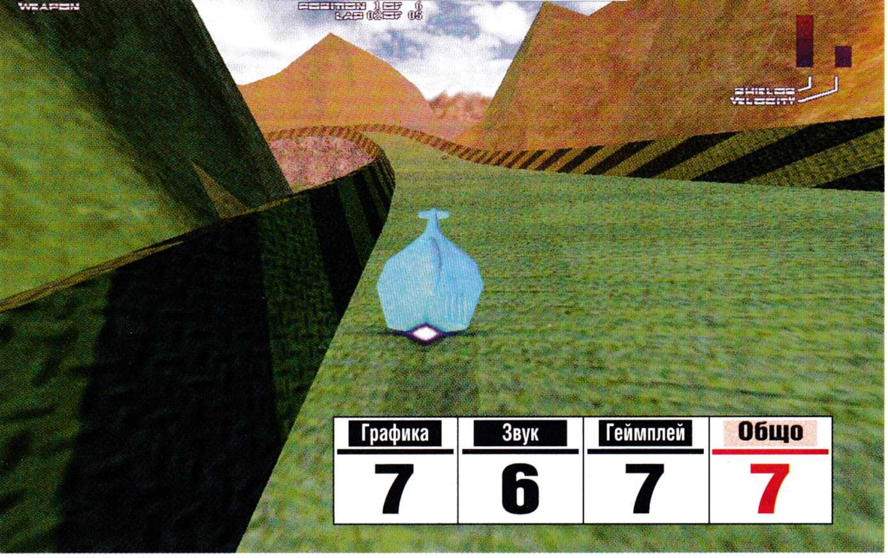


Първата автобусна линия свързва жилищните райони с бизнес центровете.

Явно и продажбите не са били на очакваното ниво, защото австрийците зарязаха идеята и новата им Traffic Giant вече беше чисто транспортна игра. В нея целта беше да накарате обитателите на различни градове (с английски имена) да зарежат автомобилите си и да се качат на градския траспорт... при това на ВАШИЯ градски транспорт. Играта беше с великолепна и много детайлна графика и беше удоволствие за всеки, който обича чисто икономическите предизвикателства. Ето че сега се появи и един mission pack, който е добре дошло продължение за всеки фен на играта. Причината да отделим известно място за него е, че тези нови епизоди са почти толкова, колкото и в оригиналната игра и един купувач не би се почувствал излъган. Срещу парите си получавате една кампания (равностойна на оригиналната по големина) и шестнадесет самостоятелни сценария за безкрайна игра. При тези сценарии можете да включвате различна степен на трудност, различен реализъм на икономическия модел и от един до трима конкуренти, всеки от които със своя индивидуалност и предпочитана стратегия. И ако това не е достатъчно, маниаците могат от официалния сайт на играта напълно безплатно да си изтеглят и допълнителни карти.



В градовете ще намерите детайлни копия на най-известните сгради по света – като тази величествена катедрала.



Графика	Звук	Геймплей	Общо
7	6	7	7

Уцелиха ме :-(Сега 5 сек. ще съм бавен като охлюв.



Сега ще отмъстя за баща ми!

Wraiths
Extreme A-Grav Racing
Приятно копие на WipeOut XL

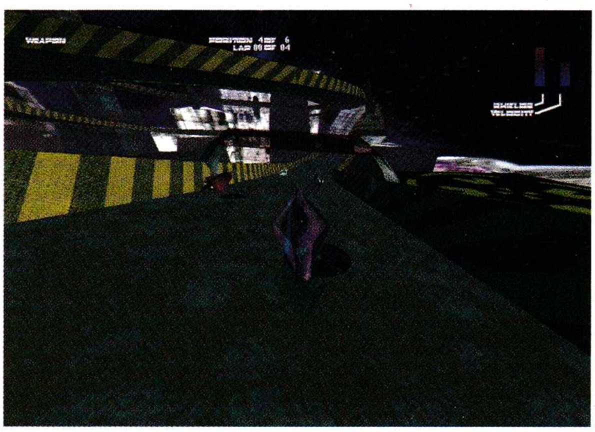
■ Crystal Interactive ■ www.wfront.net ■ P233, 32RAM, 3D Video, DirectX 7 ■ action racing

Не ви ли е яд, че последният WipeOut така и не се появи за PC? Ако сте сред феновете на такива игри, Wraiths: Extreme A-Grav Racing поне частично ще ви утеши.

Никола Дърпатов
darpatov@pcclub-bg.com

+ Приятна графика, бърз екшън, разнообразни power-ups, прилича на WipeOut XL
- Минуси: Слаба презентация, почти никаква поддръжка на контролери, малко разнообразие, НЕ е WipeOut 3

Историята в Wraiths: Extreme A-Grav Racing е елементарна. С думи прости идеята е, че вие сте пилот на бърз Wraith, който е футуристичен глайдер. Вашата основна цел е да отмъстите за смъртта на баща си, който пък дълги години е бил най-добрият възможен пилот и е обирал всички награди по турнирите. Положението се променило, когато лошите типове от Black League си създали роботизиран пилот, който като за начало видял сметката на вашия родител. Малко след това друг робот пък убива сестра ви. След цялата тази кървава семейна драма е ясно, че трябва да има отмъщение. За целта вие се качвате на изпитания Wraith на ващия баща и тръгвате да отмъщавате на лошите....



Нощем из града...



Направете път, нещастници!

Всичко това е представено съвсем по спартански като чист текст в главното меню. Не очаквайте да видите дори наченки на мултимедия под формата на филмчета, говор или нещо такова. Единственото нещо, което ви очаква в играта на Crystal Interactive, е екшън до дупка. Геймплеят е максимално опростен. Качвате се на вашия глайдер и тръгвате смело напред към славата... или гробищата. Преди сериозните изпитания ви предстоят няколко по-лесни тренировъчни писти, където ще се сблъскате с по-леки противници, които едва ли ще ви затруднят особено. След това иде ред на истинските препятствия и на убийците на вашето семейство. Самите състезания са направени съвсем на принципа на WipeOut. Вие се качвате във вашия глайдер и тръгвате стремглаво напред към победата. На разположение имате общо 5 различни базови модела, които се различават по своите показатели, така че всеки да може да си избере возилото, което най-подхожда на неговия стил на летене. По самите трасета пък се намират най-различни други благинки. Такива са примерно забавните мини, с които можете да разкажете играта на глайдера след вас, най-различните модели самонасочващи се ракети, специалните полета по трасетата, които временно ускоряват глайдерите, които минат през тях и т.н. Като цяло разнообразие има и играта няма да ви писне съвсем бързо. Още повече че графиката, без да блести с нищо невиждано, е много приятна за окото и предлага прилични ефекти. Най-забавното е самият физически модел на глайдерите. Авторите са успели да пресъздадат доста реалистично състезания в условия на ниска гравитация, което се забелязва най-добре на завоите по пистите, където вашият глайдер буквално "увисва" при наличието на почти нулева притегателна сила или пък когато се сблъскате с противник. След като посвикнете с особеностите на слабото земно притегляне, ще установите, че това ви дава възможност да правите доста любопитни маневри.



Преди поредния успешен старт :-)

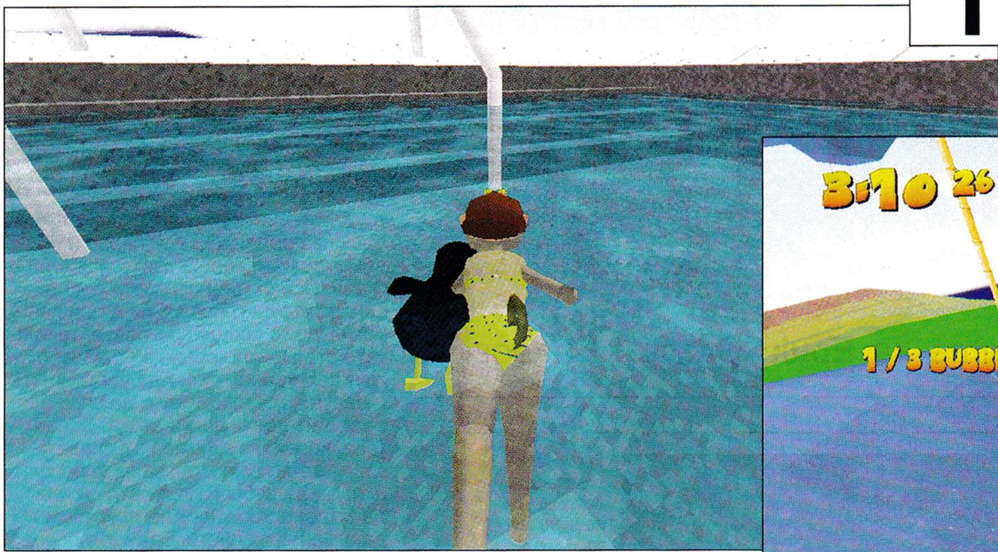
Wraiths: Extreme A-Grav Racing не се отличава с нищо невиждано и на тема мултимедийна презентация е дори откровено слаба игра, но въпреки това има сериозен шанс да се хареса на феновете на WipeOut серията, които от доста време не са получавали нищо прилично.

And we have a winner! Наградата за най-тъпа игра на всички времена печели

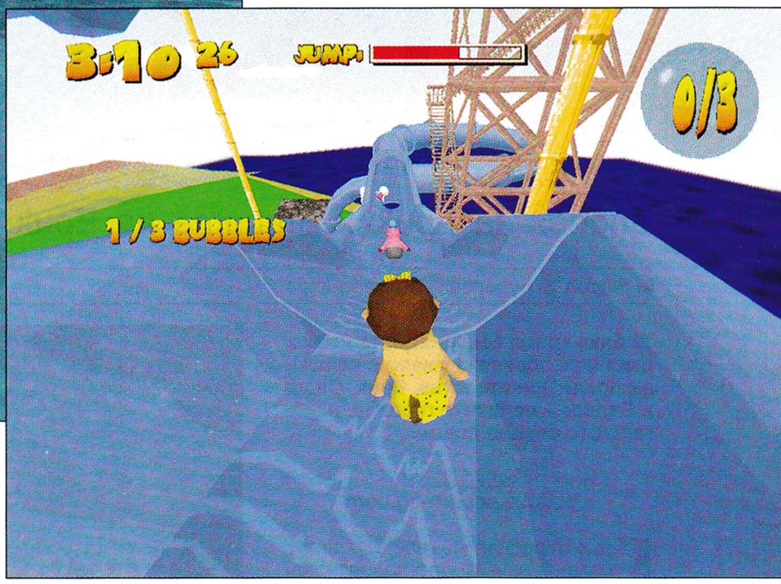
WATERSLIDE ISLAND

■ Jeff Boller ■ Windows 9x/ME, P200, 32 MB RAM ■ Arcade/Action

Графика	Звук	Геймплей	Общо
1	2	1	1



Дори Ел Макферсън би завидяла на тези крака.



Дупките са смехотворно препятствие.

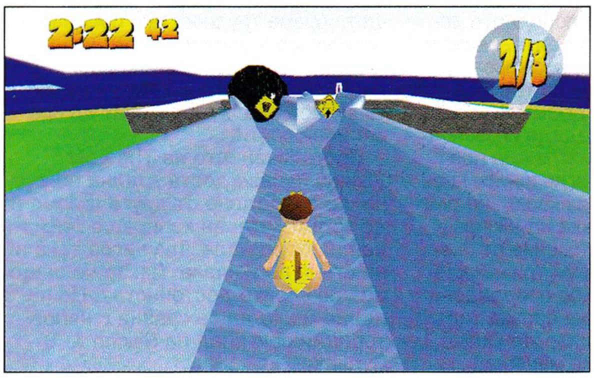
Нямам думи, с които да опиша ужаса, връхлетял ме след пускането на това творение. Все бях виждал боклучави продукти, но в ерата на GeForce 3 и Pentium 4 е непростимо да излиза такова... нещо.

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com

Седеше си тип на име Jeff Boller и скучаеше. Току-що бе прочел ръководството за работа с 3D Studio MAX за начинаещи и реши, че вече разбира от всичко. Можеше да програмира, да пише музика, да моделира триизмерни обекти и сам да им създаде текстури. В общи линии беше всестранно надарен. Цял бог! И рече си той, че ще създаде живот. Не, по-добре да е игра.

Jeff си пусна MAX-а, за да провери какво е запомнил. Една сфера за главата, цилиндърче за торса, два чифта слепени конуса за краката и първият персонаж вече бе готов. Не приличаше много на човек, затова реши да е маймуна, за предпочитане женска, защото би продала играта по-добре, ама как се огъваха обекти в тази програма? Сега опашката стоеше неестествено права, досущ като бодната летвичка отзад. А бе, добре си е така, рече си Jeff, с подходяща текстура ще стане съвсем фотореалистична. До вечерта самоукият гений направи и останалите герои – прасенце, панда, пингвинче... докара ги цели осем на брой.

Пътни знаци на водна пързалка? Много оригинално.



На втория ден създаде света!

От хаоса на менютата в сложната програма сътвори водни пързалки. Те винаги го впечатляваха. Никога не беше се пускал по подобно нещо, но това, което виждаше от безопасно разстояние на плажа, където го водеха мама и татко доскоро, го удивляваше и караше фантазията му да работи на пълни обороти. Как не ги беше страх връстниците му! Такава голяма конструкция! Опасни завои, водата е дълбока цяла педя. Ами ако се засилиш много и не вземеш завоя? Каква драма!

Пързалките станаха светът на животните. Там те щяха да се спускат, да избягват страшните пробойни, да събират мехурчета и с ръбатите си крачета да изритват останалите опоненти и така бедните създания да падат от високо, обречени на сигурен restart level. Всичко това щеше да е едно и също за всичките десет нива. Подробностите за геймплея бяха вече уточнени.

На петия ден бяха готови и текстурите

Малко размазани станаха, еднообразни и не пасваха една с друга, но затова пък играта нямаше да има високи системни изисквания. Каква заблуда! Jeff не беше като онези гадни developers, дето те принуждават да си купуваш нова видеокарта през два месеца.

На следващия ден музиката бе записана. Получи се типичен плажен бълвоч, малко латино, малко кокоджамбо... Определено създаваше атмосфера. Вярно е, че доста кратички се оказаха и ротативчеха досадно, но и Jeff като всички обичаше децата си, с всичките им недостатъци.

Седмият ден бе за почивка

и възхвала на бог Jeff Boller. Чудеше се нашият герой как да направи играта си суперхит и да удължи живота й. Ами да – редактор за нива му е цаката. Jeff скалъпи там нещичко набързо, сякаш някой наистина щеше да си прави сам пързалки и се отдаде на заслужена почивка. Мислеше си с какво да запълни времето си през другата седмица. Не знам какво запланува в крайна сметка, но се надявам, че не е продължение на Waterslide Island.

The Lost Vikings

На лов за динозаври и мутирали зелени охлюви.

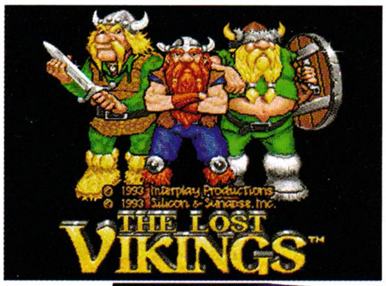


Епопея за приключенията на Ерик, Олаф и Балеог

■ Silicon & Synapse ■ action-logic

Те бяха трима северняци, те имаха стил и се справяха умело с всякакви предизвикателства. Ерик, Олаф и Балеог – великите герои на някогашното славно време...

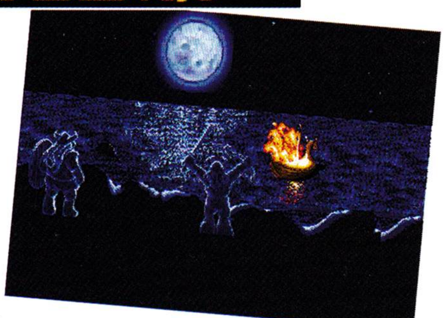
Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com



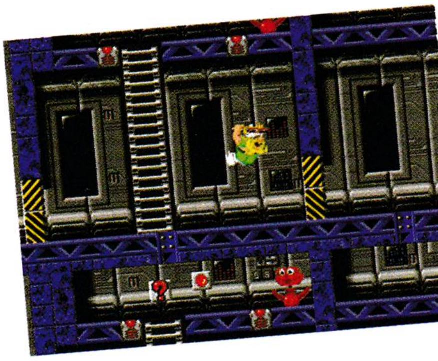
Едно време героите бяха омесени от по-друго тесто...

Ерик Бързоногия – най-бързият бегач и най-твърдоглавият юнак, заслужил своето място във Валхала. Олаф Здравеняка – с непробиваемия си дървен щит и 120-те килограма живо тегло той е абсолютната преграда срещу всяка вражеска атака. Балеог Свирепия – таранът на триото и най-силният викингски войн за всички времена. Това бяха тримата герои от Lost Vikings – първата игра за PC на фирмата Silicon & Synapse, сега вече известна като Blizzard Entertaiment. И докато в наши дни Blizzard е може би най-тачената гейм-фирма с желязна репутация и цели три суперхитови серии, то някога Silicon & Synapse беше просто млада и амбициозна компания, която тепърва трябваше да се доказва. А Lost Vikings беше един прекрасен дебют на PC-сцената.

Доколкото знам, играта се е появявала и във версия за Amiga, но аз познавам само PC-модификацията, която бе издадена през далечната 1993 година. Близо осем години по-късно графиката все още изглежда актуална и красива, като се абстрахираме от няколко дребни подробности (например едрите пиксели – все пак едно време режимът VGA 320x200 беше просто най-добрата алтернатива). Това е поредното доказателство, че преградите, налагани от техническите възможности на компютрите, далеч не са толкова съществени и че един добър дизайнерски екип може да създаде игра, която години наред да изглежда превъзходно дори за разглезените нови поколения играчи. Бих казал, че ръчно рисуваната графика на Vikings е дори по-голямо постижение от съвременните свръхлакоми триизмерни машини – все пак тя бе предвидена за спецификациите на барака тип 386 (опитайте да подкарате Quake 3 или Giants на подобна машина!).



Балеог, само теб чакаме!



Щитът на Олаф при нужда може да се използва и като парашут.

Макар че започнах с възхвала на достойнствата на графиката, геймплеят на Vikings заслужава също толкова суперлативи. За разлика от другите платформени екшъни, където играчът управлява един-единствен герой, то

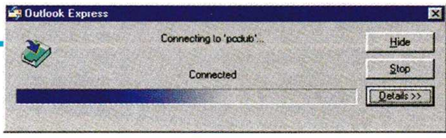
в тази игра ключовата дума е teamwork

Макар и определена като аркаден екшън, The Lost Vikings е от онези игри, в които логическата мисъл е поценна от бързия рефлекс. По всяко време можете да сменяте активния герой и с помощта на разностранните таланти на всеки един от триото трябва да се преборите с все по-трудните нива-главоблъсканици. Ерик се придвижва най-бързо и е единственият герой, който може да скача. Освен това неговата пословично твърда глава може да ви помогне както срещу враговете, така и като стенобитно оръжие (това е то интелектуален труд – да работиш с главата си). Олаф може да спре със своя щит почти всяка атака. Освен това, когато го вдигне над главата си, може да го използва като парашут, за да забави падането си или да даде възможност на друг викинг да стъпи върху него. Балеог е боецът на групата – специалист по премахването на всякакви врагове с помощта на меча и стрелите си. Стрелите имат и още едно ценно приложение – когато ви се наложи да натиснете някой бутон от разстояние.

Това са скромните способности на тримата ви питомци, а разнообразието от нива и загадки, които се решават с комбинирано използване на тези умения е изненадващо голямо. Освен това трудността се покачва съвсем равномерно, което прави играта особено подходяща за новаци или хора, които по принцип не са геймъри (жени, програмисти, бъдещи геймъри, други жени и т.н.). Самата игра е разделена на няколко епизода, всеки от които е в различна точка на времето и пространството – праисторията, древен Египет, далечното бъдеще... Накрая е епичният конфликт със злия Томатор – извънземния виновник за злощастната одисея на тримата викинги. За всяко ново ниво получавате парола, за щастие Save Game функция насред нивата не е предвидена. Казвам "за щастие", защото именно липсата на такъв вид Save прави играта увлекателна и достойно предизвикателство. В същото време трудността е преценена перфектно и дори начинаещите могат да се справят с всяко ниво, стига да им сече пипето и да имат достатъчно воля да продължават да правят нови опити.

Продължението на The Lost Vikings излезе доста години по-късно, бе създадено от друга фирма и до голяма степен копираше геймплея на оригинала. Тази игра така и не стана популярна, макар че също имаше своите достойнства. Но нищо не може да се сравни с неповторимия оригинал на Silicon & Synapse.

M@il To:



pcclub@pcclub-bg.com

Истинско европейско издание

From: sasho_v@abv.bg

Аз съм един от най-големите ви фенове. Искам да ви кажа няколко неща. Първо – вашето списание за 6 месеца направи това, което другите списания не можаха (а и още не могат) да направят в течение на години. Вие се превърнахте в ИСТИНСКО ЕВРОПЕЙСКО ИЗДАНИЕ. Не се шегувам. Вземете да кажем американското списание Game Pro и го сложете на масата. След това вземете PC Club и го поставете на масата до Game Pro. Виждате ли някаква разлика? Аз виждам. Разликата е, че PC Club е по-хубаво. А по-хубаво е, защото със средствата, с които разполагате, вие правите едно списание, равностойно на западните. Стига с похвалите. Мисля, че се уверихте какво представлява PC Club. Второ – защо ни трябват всички тези световни класации? Няма ли да е най-добре, ако оставите само тази на ММ? Тя е българска. А феновете се интересуват какво се играе най-много в България.Така ще има повече място за mail страницата. Трето – никога не мога да разбера коя игра от диска какво представлява. Вярно, че сте написали какъв жанр е, но това не ми помага особено. От игра до игра има огромна разлика. Аз бих ви предложил да сложите по един screenshot за всяка игра, така че да се вижда как изглежда тя. Четвърто – защо не слагате картинки или някакви по раздвижени фонове на статиите? Повечето от тях са на бял или черен фон. Не става дума за претрупване, така че да не може да се прочете текста, а просто за раздвижване и създаване на някакъв готин ефект. Ами мисля, че малко се позабравих и писмото стана малко дългичко, но това е. Чао от мен.

ХЗМ

P.S Статиите на Боян Спасов във format C: са убийствени. Винаги ги чета с огромен интерес и много им се кефя. Всички съм ги прочел поне по три пъти.

Целият екип онемя като прочете сравнението ти на PC Club с Game Pro. Едни такива признания ни зареждат с енергия дълго занапред. Но ако в едно отношение сме "стигнали американците", в друго сме си същите балкански субекти. Имаме предвид, че не можем да публикуваме класацията на ММ, защото в един момент тя просто спря да идва до нас и все още нямаме ясен отговор какви са причините за това.

Прав си, че има какво да се желае от някои фонове, затова със всеки следващ брой се стараем да намерим "златната среда". За нас обаче от първостепенна важност е да могат да се четат текстовете, а и намираме страниците без фонове за удачни. Първоначалният ни замисъл беше изобщо да няма фонове в списанието, но тогава то щеше съвсем да мяза на западните издания, които също си имат недостатъци :-)

Боян благодари за комплиментите.

Копнеж по класиката

From: static_x@dir.bg

Здравейте, PCClub.

Пише ви един голям фен на вашето списание, още от самото му излизане разбрах, че това ще е списанието, което вече ще си купувам. Досега съм си купувал всеки брой и ще продължавам да си го купувам винаги. Виждам, че с всеки нов брой списанието се подобрява все повече и повече, нямам никакви забележки към дизайна на списанието и въобще към всичко в него, но имам нещо, което бих могъл да ви предложа: към диска да слагате по една две ретро игри (MK2, Lion King, Aladdin, Street Fighter 2, Golden Axe.), защото въпреки че излизат нови игри със супер графики, класиката си остава класика. Дано тази идея да ви хареса.

Доскоро от мен - Даниел Велков
И бъдете все така най-добрите.

Повече от чудесно е, че съумяваме да те зарадваме. Списанието ще продължи да се подобрява, в близките месеци ти и останалите ни читатели ще видите интересни изненади. Ти можеш да нямаш забележки към дизайна, обаче ние ще гледаме да се харесаме и на останалите, които ни пращат чудесни идеи, които си струва да бъдат проиграни.

Можеш да си сигурен, че идеята ти за класики на диска ни харесва... Искаме да ги слагаме, но никак не ни се лежи в затвора за неспазване на авторските права. Интелектуалният труд не губи своята цена с времето, въпреки че цената му може да пада. На диска слагаме стари и нови безплатни игри, някои от които са забавни, други не чак толкова и така ще бъде занапред, просто защото законите не ни позволяват друго.

Доскоро и от нас.

Прекалено много патчове

From: nikolaynikolov@dir.bg

Здравей, PC Club!

Пиша ви за първи път. Много не съм доволен от някои работи.

1. Направо претрупвате диска от патчове!

2. Защо пишете в списанието за една камара игри, а на диска има едва 4-5 игри от тези, за които сте писали на списанието. Free games половината са пълна трагедия. За какво слагате на диска да речем Hitman, а за играта пишете след два броя. И така става нещо много тъпо – за да имам играта и статията, трябва да си кепя една камара списания.

3. Имам 2 желания за две яки програмки, които да са най-много 7 MB.

– icon edit pro varshion 7.01

– turbo pascal (ако може последна версия).

4. Ако можете, слагайте игрите, за които пишете, така е по-добре.

5. Изпращам ви една игра подарък от мен.

Това е всичко засега.

Ако се сетя нещо повече, ще ви пиша! На добър път!!!

Чао!!!

Тук ще да има някаква грешка.

Не можем да бъдем упреквани, че претрупваме диска си с патчове, защото пускаме "поправки" за игрите много рядко и само за игрите, към които има сериозен интерес. Може би имаш предвид безплатните MODs, но, честно казано, ти си първият, който роптае срещу тях. Стараем се CD-to да е балансирано, възможно е някой диск да е бил с повече MODs от обикновено, но това не е обичайна практика.

Отговорът на втория ти въпрос е съвсем лесен и всеки би могъл да си го даде сам. Демоверсии няма за всички игри, а и да има, те не излизат задължително по времето, когато излизат целите игри, за които пишем. Нима искаш да пишем за игрите по техните непълни версии, които обикновено се различават много с пълните им варианти?

Можеш да намериш много полезни и безплатни програми на www.tucows.com. Благодарим ти за подаръка. Ще чакаме да ни пишеш пак!

На писмата отговори Иван Георгиев

Rune

СРАВНЕНИ

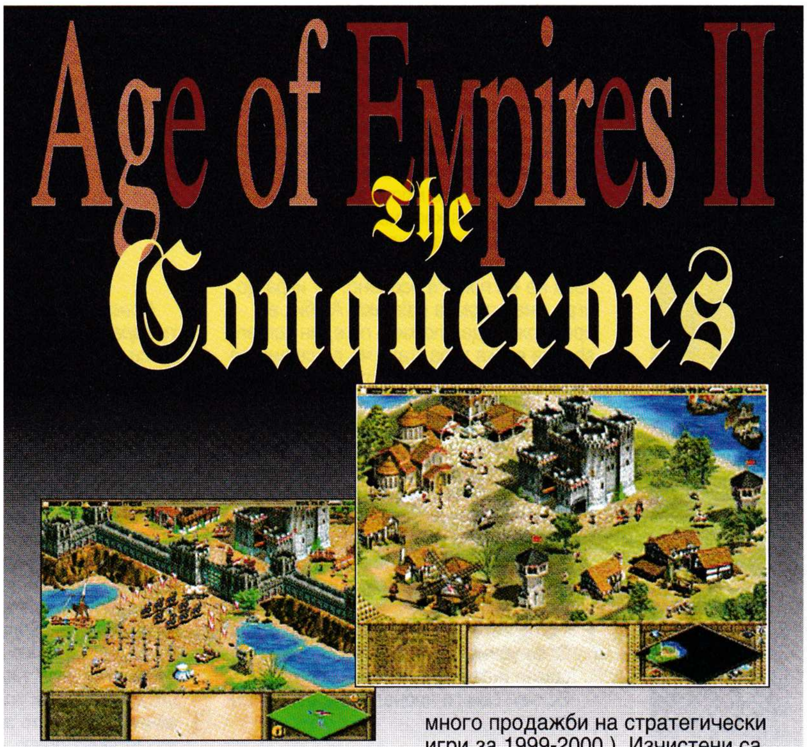




Свилен Трифонов
trifonov@mail.vega.bg

Винаги съм харесвал историите за битки с мечове и други хладни оръжия, където добрите герои изритват голямото зло, надвиснало над Земята. Сюжетите и в двете игри са много подобни на това, което споменах преди малко. Разликата в Rune е, че тук всичко зависи от няколко Rune-ски камъка, които поддържат доброто. В Severance е изтърканата история, че от вас зависи запазването на света. Да, ама тук имаме четирима герои – варварин, амазонка, джудже и рицар, а в Rune имаме един здрав викинг. Толкова за сюжетите и героите.

Ако говорим за красота, Severance излиза едни гърди напред. Това не значи, че тази в Rune е лоша – напротив много е добра, ама Unreal engine-ът вече остаря и не е върхът на технологиите. При системните изисквания Rune върви по-напред – пускам я на P166, 64 RAM, Voodoo II без проблем. Обаче не мечтайте да пуснете Severance на такава машина – P2 400, TNT2 е минимумът тук. Звукът е добър и в двете игри. Ах – изкуственият интелект. В Rune той е доста слаб, компенсира го броят на противниците. Създателите на Severance обаче са направили истински шедьовър. Често си мисля, че тука играя с истински хора. Похвално! Оръжията в Severance са по-разнообразни – има пики и лъкове. Изобщо Severance е по-реалистично направена от Rune. И все пак оценката ми е Rune – 8,5, Severance – 9,5. Ако сте почитатели на 3rd person shooter-ите – изиграйте и двете, но първо Rune, а после – Severance. В обратен ред ще се разочаровате от Rune, а тя е доста добре направена.

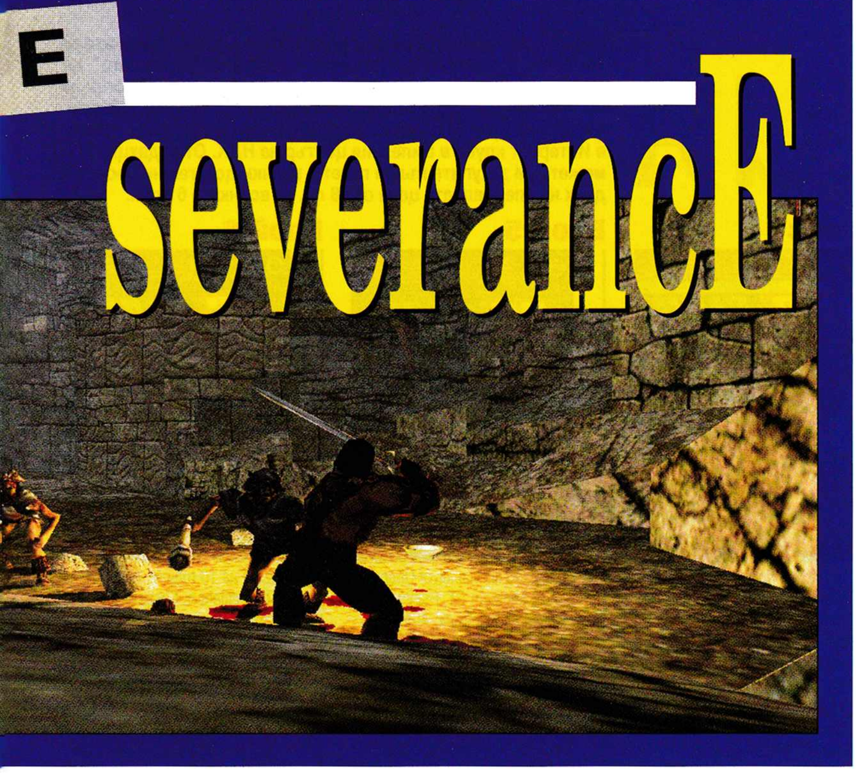


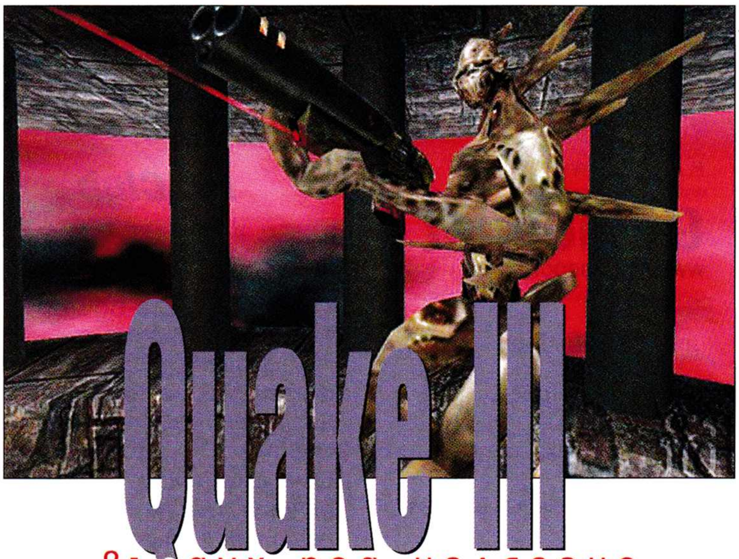
Константин Димитров
tkl@abv.bg

Според мен това е най-добрата Age of Empires игра до момента. За тези, които са запознати с Age of Kings (оригиналната Age of Empires 2), само ще добавя, че ако не са я харесали, The Conquerors ще ги накара да размислят. В тази почти перфектна стратегическа игра на фирмата Ensamble Studios са добавени освен новият терен (зима) и нови раси – това са Ацтеките, Маите, Испанците и Корейците (последното е чисто пазарна добавка, защото в Корея са регистрирани най-много продажби на стратегически игри за 1999-2000). Изчистени са стари бъгове, добавени са нови технологии + доста добро уравновесяване на расите. The Conquerors има само два проблема:

1. Това е expansion pack и затова не очаквайте много революционни промени.
2. Както в Age of Kings, липсват всякакви филмчета (като не броим интрото, което обаче е разочароващо).

Очакват ни нови типове игра, както за сингъл, така и мултиплейър.Ще добавя само, че има обогатена енциклопедия, която представлява интерес и че ако не си купите тази игра, че съжалявате много...





Quake III

въздух под налягане

Или защо предпочитам Unreal Tournament

Unreal
unreal_sasho@dir.bg

И аз, както и много други екшън-маниаци, започнах "кариерата" си (за мултиплейър става въпрос) с култовата игра Quake 2. Когато започна да се говори за неин наследник, бях много въодушевен и чаках третия "трус" с огромно нетърпение. През октомври 1999 г. обаче играх нещо, което обърна представите ми за мултиплейър 3D-екшън. Това бе демото на Unreal Tournament. Направо подивях! Взех си пълната му версия и оттогава не съм спирал да я играя.

Но все пак помнех Quake 2 и тайничко се надявах, че Q3 ще разгроми Unreal-a. Обаче, когато въпросното трето продължение излезе, бях, меко казано, разочарован. Играта сама по себе си не е лоша: добър енджин, приличен звук, хубав геймплей... но няма атмосферата на Tournament-a. Грозните нива на Quake 3 са си почти чисто похабяване на чудесната графична машина (UT определено има по-добра графика, въпреки по-стария си енджин). Не на последно място стоят отвратителните скинове и оръжия. Отборната игра просто почти липсва (добре, че излезе Team Arena, та пооправи малко нещата в това отношение).

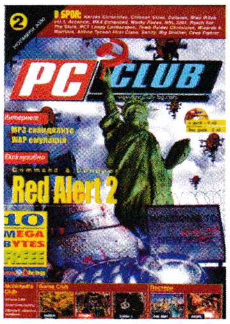
За финал ще кажа: за мен UT е найдобрият, излизал някога, мултиплейър 3D-екшън и Q3 не може и прахта да му диша. Игрите са несравними по нито една категория.

PS: Искам турнир по Unreal Tournament! 100% съм убеден, че ако се организира подобно мероприятие, ще се съберат доста участници. Пишете по въпроса.

Колекция

Всеки от предишните броеве на списание "PC Club" можете да закупите директно от редакцията, в геймклуб "Матрицата", на масите на площад "Славейков", в геймклуба в ж.к. Бъкстон на ул."Кюстендил" 37, в геймклуб "Микрофон и Мишка" (кръстовището на бул."България" и бул."Димитър Несторов"), както и в Интернет клуба в Билетния център на НДК. От редакцията можете да закупите пълен пакет с всички досегашни броеве с диск на специалната цена от 18 лв. за всичките 6 броя.

Брой 2



Red Alert 2, Sudden Strike, Cultures, The Druid King, MK4 Enhanced, Baldur's Gate 2, NHL2001, Wacky Races, Wizards & Warriors, Arcanum, Superbike 2001, Metal Gear Solid, Crimson Skies, Sanity, Reach for the Stars, Duron Overclocking, GeForce 2 MX, MP3 Скандалите

На диска: MK4 Enhanced ексклузивна пълна версия, Red Alert 2 soundtrack, realMYST, Frogger 2, Crime Cities, Metal Gear Solid, Hitman: Codename 47, Breakout 2000, Crimson Skies, Paint Shop Pro 7

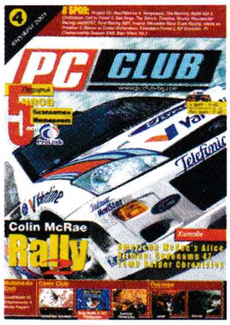
Брой 3



No One Lives Forever, Escape From Monkey Island, FIFA 2001, Resident Evil 3, Delta Force: Land Warrior, Evil Islands, Starship Troopers, MS Combat Flight Simulator 2, Blair Witch vol.2, Star Trek DSN: The Fallen, Vyruz, V-Rally 2, Sacrifice, Championship Manager 2001, Commandos 2, Windows Whistler, Photoshop 6.

На диска: Unreal Fortress, Battle Isle 4, FIFA2001, MoHo, Pacific Warriors, Settlers 4 Smack a Thief!, Severance, Swedish Touring Cars 2, Zeus, ULead Photoexplorer

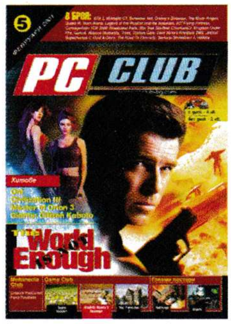
Брой 4



Colin McRae Rally 2, Tomb Raider Chronicles, Alice, F1 Championship Season 2000, Hitman: Codename 47, Insane, Call to Power 2, Aliens vs. Predator 2, Gunman Chronicles, Sea Dogs, Mechwarrior 4, Battle Isle 4, GP Evolution, Jagged Alliance 2: Unfinished Business, realMYST, Corel Draw 10, Dreamweaver 4

На диска: American McGee's Alice, Project IGI, Insane, Nascar 4, Starlines Inc, Quake III: Team Arena, Sacrifice: The Shooter, Mercedes Benz Truck Racing, Netscape 6 Final, WinAMP 2.7

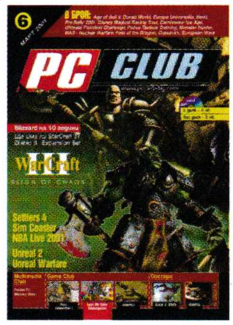
Брой 5



Civilization III, Master of Orion 3, GTA 3, Midnight GT, Giants, Новите екшъни на Electronic Arts, The Patrician 2, Screamer 4x4, Quake III: Team Arena, Stupid Invaders, B17 Flying Fortress, Oni, Star Trek Starfleet Command 2, Gunlok, Dave Mirra's Freestyle BMX, Gold & Glory: The Road To Eldorado, Disney's Dinosaur, Aladdin in Nasira's Revenge- 47

На диска: Quake III: Alliance 2, Internet Explorer 5.5, Oni, Fallout Tactics, UT Maps, Doom 3D Accelerated, Three Kingdoms, Jetboat Superchamps 2

Брой 6



Blizzard на 10 години, NBA Live 2001, Settlers 4, Cossacks: European Wars, Sim Coaster, Pizza Connection 2, Age of Sail 2, Europa Universalis, Carnivores: Ice Age, Pro Rally 2001, Ducati World, Unreal 2, Unreal Warfare, America, Heist, Fate of the Dragon, Monster Hunter, MAD - Nuclear Warfare, Ultimate Paintball Challenge

На диска: Global DivX Player, Warcraft 3 Movies, Stunt GP, MAD, Giants, Flash 5, Dreamweaver 4, Direct X 8a, Duke Nukem 3D MOD за Quake 3

Глобална класация на

Millidan

www.global100.com

1. Baldur's Gate II: Shadows of Amn (1)
2. Diablo II (2)
3. Planescape: Torment (3)



4. Icewind Dale (4)
5. Heroes of Might and Magic 3 (6)
6. Deus Ex (5)
7. Unreal Tournament (8)



8. Alpha Centauri/Alien Crossfire (13)
9. Civilization II: Test of Time (11)
10. The Longest Journey (7)

Седмична класация на

PC Data

www.pcdata.com

по продажби (САЩ и Канада)

1. The Sims (1)
2. The Sims/Livin' Large (2)
3. NASCAR Racing 4 (-)
4. MP Roller Coaster Tycoon (3)
5. Diablo II (4)



6. Icewind Dale: Heart of Winter Expansion (-)
7. Hoyle Casino 2001 (5)
8. Age of Empires II: Age of Kings (6)
9. Command&Conquer: Red Alert II (7)
10. MP Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes (8)

Класация на

Gamespot

www.gamespot.co.uk

(Англия)

1. Who Wants To Be A Millionare? (1)
2. Championsip Manager: 2000/01 (3)
3. Severance: Blade of Darkness (-)
4. The Sims (4)



5. The Sims/Livin' it up (Livin' Large) (6)
6. Command&Conquer: Red Alert II (7)
7. Delta Force: Land Warrior (2)
8. Project I.G.I. (-)
9. Theme Park Inc (-)
10. Flight Simulator 2000 Pro Edition (-)

PC Club

представя

Анкетата на
www.pcclub-bg.com

В допитването до посетителите на нашия сайт, направено в периода 25 февруари - 16 март се включиха общо 1308 посетители. Целта на запитването беше да разберем какво предпочитат българските геймъри - мрежови екшъни от типа на Counter-Strike или по-скоро класически соловите игри като куестовете и RPG-тата. Преобладаващата част са посочили, че играят и двата типа игри, но нас, честно казано, малко ни изненада фактът, че соловите игри продължават да се радват на по-висока популярност от multiplayer-ите, за които се говори толкова много. Но вижте сами резултатите:

1. И солови и мрежови - 523
2. Предимно солови - 464
3. Предимно мрежови - 321

Очакваме вашите критики и предложения за тази рубрика.

Квинтесенция на злото или

(псевдо)философска притча за злодеите в компютърните игри

Никола Икономов
j_roger@usa.net

Синдикатът "ОЧЗ" беше решил, че е крайно време да се даде решителен отпор на ширещото се сред компютърните игри "добро". То трябваше да бъде сразено по възможност със законни средства, ако ли пък не – винаги можеше да бъде хвърлено в някой мрачен зандан и да бъде изтезавано, докато не се признаеше за победено. На извънредния пленум бяха поканени всички, които претендираха за титлата "виртуален злодей". Наистина, много места бяха заети от пишман-злодеи и злодейчета от разни никому неизвестни игри, но дори тяхното присъствие бе необходимо. В приличащата на английски парламент овална зала постепенно се концентрира толкова много зло, че скоро то се материализира под формата на нисичък очилат компютърен гений и кротко зае едно от останалите свободни места на последния ред.

Встъпителната пледоария в защита на злото започна с реч на зомби пирата ЛеЧък, който се ползваше с особено уважение в злодейските среди и вдъхваше респект с вуду-куклата си, която имаше твърде неясен вид и практически можеше да бъде ВСЕКИ.

– Братя злодеи, за да имаме успех трябва просто да създадем една универсална вуду-магия, която отведнъж да изличи всичкото добро на земята. Моята нескромна персона е най-подходяща за тази безотговорна задача, все пак помислете колко пъти съм побеждавал това безгръбначно Трийпуд.

Някъде в залата се обади пискливо гласче:

– Как ли пък не! Ще ти се!

ЛеЧък с досада извади една губерка от джоба си и с жест на отегчен джентълмен я забоде в слабините на куклата. От ложата долетя едно "Ауч" и всички видяха сгърчена от болка триглава маймуна, явно предрешен шпионин. Преди ЛеЧък да може да продължи обаче, в залата нахлуха трима злодеи, които разпалено твърдяха, че са инкарнации на същия този пират.

В това време на преден план, придружен от подрънкване на звънчета, излезе един шут, истински зъл шут с девиантно поведение на име Малкълм, който беше известен с това, че нямаше добра съвест (милата, останала затиснатата още отдавна под една канара). Той се прокашля, разклати звънчетата си за кураж и започна:

– Ако се инфилтрираме в редиците на доброто, ако станем част от тях ще... – "И НИЕ ЩЕ СТАНЕМ ДОБРИ" – прокънтя привлекателен и надменен плътен женски глас, който сякаш изпълваше цялата зала. Беше ШОДАН. Гномският председател обаче я предупреди, че на заседанието не се допускат нематериални кибернетични злодеи и помоли да я изхвърлят (това, разбира се, са само догадки, защото никой никога не попита как е възможно да изриташ демоничен изкуствен интелект, който е навсякъде и същевременно никъде).

В създалата се суматоха сякаш от нищото изплува Purple Tentacle, който с лигавия си вид и пулсиращите вендузки успя да предизвика погнуса дори у най-низшите форми на злодейство. "Лилавият" взе думата и започна да говори с патоса на диктатор от Третия свят, като през цялото време от устата му (или каквото беше там) хвърчеше лилава слуз:

– Злодеи от всички страни, обединявайте се! Знаете ли какво наймного ценя у нас – това, че сме мегало...ъъъ...исках да кажа – мислим мащабно, да всъщност ние сме истински космополити – мечтаем да притежаваме целия космос с всяка негова звездичка, ВСИЧКО.

Доктор ФънФрок, смъртният враг на Туинсен, се съгласи и добави:

– Още Аристотел е казал, че тиранията е най-съвършеният обществен строй.

В този момент към микрофона се затътри една едра фигура на бизнесмен с неприятно лице, мазни обноски и гърлено ръмжащ глас:

– Колегите ми безспорно са прави, но аз, Ейдриън Рипбъргър, имам още по-добро предложение. Ако не можем да прогоним доброто с "добро", нека го купим, съсипем на борсата, нека го разпродадем на части и ако това не свърши работа, винаги можем да го намушкаме в някой тъмен ъгъл.

– Но ние сме обречени, винаги губим, колкото и да се стараем, колкото оригинални да са плановете ни – контрира веднага един зъл мушмурок и залата се изпълни с недоволно шушукане, което скоро прерасна в открито освиркване.

– Тишина! – изрече един спокоен, но уверен глас и всички видяха малка, силно пикселизирана фигурка на самурай с ястреб на рамото си. По-младата генерация злодеи започнаха да го одумват с недоверие, докато от старата гвардия смирено бяха навели глави и чакаха той да проговори. Лорд Акума от Karateka презрително изгледа младоците и каза:

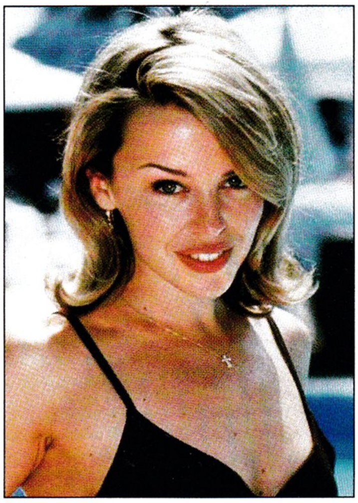
– Ееееx, какво знаете вие, новото поколение, за истинските злодеи. Какви времена бяха само...

Още преди да е довършил, коварният халиф Джафар, който седеше на първи ред, избухна в ридание, силно наподобяващо кикот на хиена, разчувстван дълбоко от думите на своя "брат", та нали универсалното софтуерно зло ги беше създало почти по едно и също време.

– Нямаме никакъв шанс, освен ако не кръстосаме някой от нас със самия Лукав – отбеляза находчиво един от бароните на Ада.

– Ето ме тук, аз, Диабло, самият принц на мрака. – Никой не му обърна внимание. Всички го бяха виждали в края на играта Diablo и знаеха, че той е един жалък, въшкав, нищо и никакъв псевдо-триизмерен спрайт не по-голям от 5 сантима.

– Но...– точно когато Диабло бе на път повторно да проговори, в залата проехтя пронизителен писък. В сумрака две огнени очи светеха с безумен блясък, а грозна и ухилена паст разкри два реда дълги като саби зъби. Проблясна острие на коса. Не беше Смърт, по-лошо, беше разярен Horned Reaper. Някой доста нетактично му беше обяснил какво значи прякора му "horny" на английски. Залата мигновено се изпразни, сякаш в нея никога не е било провеждано събрание. Камерата не оператора се премести към един самотен флайър, на който пишеше "Evil shall prevail". Единственият, който остана, бе самият върховен Архизлодей, един безобидно изглеждащ полуоплешивял чичка на средна възраст, който седеше примирен със замръзнала на устата печално-загадъчна усмивка и кротко очакваше съдбата си. Той единствен бе осъзнал, че битката с доброто в компютърните игри е загубена, поне на този етап. Чу се свистящ звук от стоманено острие. Тъмнина...



Interview



KYLIE ANN MINOGUE
е родена на 28 май, 1968 г. Тя е най-голямото от трите деца на семейството. Актьорската й кариера започва през 1985 с ролята на Шарлийн в австралийската сапунена опера "Neighbours". Успехът като певица идва неочаквано, но това не пречи до 1989 г. да направи над 20 песни в първата десятка на класациите. Сред най-големите хитове на Kylie се нареждат "Confide In Me", "Put Yourself In My Place", а от най-новия й албум са популярни парчетата "Spinning Around" и "On A Night Like This". Във филмографията на австралийката присъстват филмите "Moulin Rouge", "Sample People", "Fame and Misfortune", "Street Fighter" и много други.

Kylie Minogue

Певица и актриса, участвала в екранизацията на „Уличен боец"

Иван Георгиев: Kylie, какво е усещането да си отново на върха на музикалните класиции?

Kylie Minogue: Самите класации никога не са били представителни за нечий успех. Истинското удовлетворение за мен идва, когато наистина въртят песните ми по радиостанциите. Когато виждам, че музиката ми реално вълнува хората.

Иван Георгиев: Какво знаеш за България? Получаваш ли писма от българските си фенове?

Kylie Minogue: За България знам от българските ми почитателите. Една страна е това, което представлява нейният народ. От писмата на българските фенове мога да мисля, че във вашата страна живеят мили и прекрасни хора. Никога няма да забравя оригиналното писмо на десетгодишната Ваня, която се беше потрудила да го напише цялото, изградено от фрагменти от текстове на мои песни.

Иван Георгиев: Освен като певица ти имаш доста сполучливи изяви като актриса. Би ли ни разказала интересни случки от снимачната площадка на "Уличен боец"?

Kylie Minogue: Благодаря. На снимките на "Уличен боец" беше непрестанно парти. Сюжетът беше забавен. Героите нямаха дълбоки характерни особености, а това позволи на нас, актьорите, да играем свободно и без никакви задръжки. Преди снимките ни запознаха с играта, по която се прави филма, и бяхме инструктирани да запаметим възможно най-много специфичните им движения. Иначе свободата си каза своето и мисля, че се получи задоволителен резултат, макар че не искам да бъда запомнена точно с тази роля.

Иван Георгиев: Какво е да се снимаш със звезди като Жан Клод ван Дам и Раул Джулия? Чувстваше ли се засенчена?

Kylie Minogue: В никакъв случай! Жан Клод ван Дам е чудесен партньор и не мога да разбера защо таблоидите се опитват да го изкарат чудовище на снимачната площадка. Станахме съвършен тандем и смятам, че това си личи ясно от екрана. За съжаление нямах възможност да опозная Раул Джулия на снимките, защото двамата ни герои нямаха много общо в сценария, а по-жалкото е, че съдбата ни го отне рано и никога няма да имам възможност да играя с него. Нека почива в мир.

Иван Георгиев: Какво правиш в свободното си време? Падаш ли си по електронните игри?

Kylie Minogue: Свободното време за мен престана да съществува като понятие от момента, в който се захванах с шоу бизнес. Идеята за богатите звезди, които по цял ден мързелуват край басейна на огромните си имения не е вярна. Поне не важи за мен. Аз съм работохоличка. Записвам песните си и съм много взискателна към крайните резултати. После следват турнетата... Трудно е да намеря време за развлечения като игрите, но не съм съвсем незапозната с тях. Много съм впечатлена от това, което виждам напоследък. Много от приятелите ми са се вманиачили по Quake и Age of Empires и мисля, че ги разбирам. Трябва да е забавно да се потопиш в съвсем друг и достоверно изглеждащ свят.

Иван Георгиев: Какво е мнението ти за насилието в игрите?

Kylie Minogue: Против насилието съм във всяка една негова форма. Но това е за реалния живот. Не съм чак толкова навътре в нещата, но определено ще ми е странно да видя игри, където се стреля с водни пистолети. Може би трябва да се обърне внимание дали дадените игри с насилие се предлагат на подходящата аудитория.

Иван Георгиев: Мислиш ли, че Интернет ще стане незаменима част от живота на хората? Какво е мнението ти за Napster?

Kylie Minogue: Той вече е. Поне за тези, които са в крак с времето. В началото бях малко скептична, но днес е немислимо да не присъстваш в мрежата. Интернет създава удобства, затова създадох сайта си (kylie.com – бел. р.) Ако не беше той, щеше да е трудно да дам интервю за журналист от толкова далечна страна като България, нали?

Мисля, че рано или късно музикалните компании и Napster ще намерят разрешение на проблема с незаконната размяна на интелектуален труд. Много думи бяха казани и едва ли мога да добавя нещо повече.

Иван Георгиев: Какви са бъдещите ти творчески планове? Кога ще можем да очакваме от теб нов албум, а защо не и нова роля в киното?

Kylie Minogue: В момента текат последни приготовления за предстоящото ми турне. После се връщам в студиото, където ще запиша песните за следващия си албум. За момента нямам нови амбиции към киното, но ако получа интересно предложение, няма да откажа.

Иван Георгиев: Благодаря ти за отделеното време. Желаем ти много творчески успехи.

Kylie Minogue: И аз благодаря. Успех на PC Club!

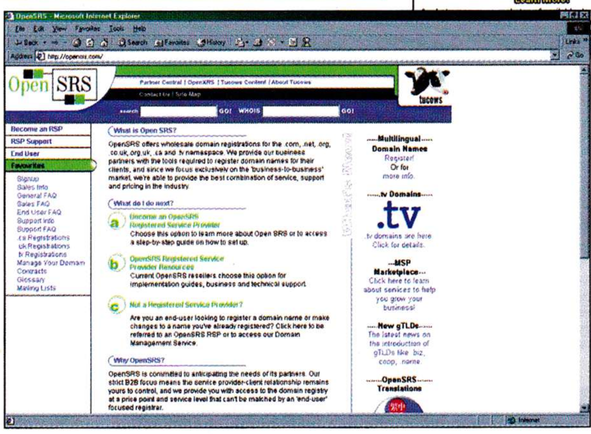
Да си купим .com

Как, къде и колко?

Доскоро притежаването на собствен домейн за нас, българите, изглеждаше като недостижима мечта. Скъпо удоволствие, което не гарантираше да ви се отплати за инвестираните средства. Тези натрапващи се твърдения вече изчезват, появят се все повече родни сайтове със собствено име, но как става това?

Иван Георгиев
ivan-g@pcclub-bg.com





Може би една от основните бариери за нашенеца да си закупи домейн винаги е била свитият и разчетен до последни детайли бюджет. Мисълта, че ще трябва да заделям сума за нещо, което го имам, но не мога да държа в ръцете си, ме караше да гледам със скептицизъм на подобни екстравагантни идеи и дори ми се струваше, че нещата клонят към безразсъдно разхищение.

Времената се променят, менят се и хората.

Излишно е да се изтъкват преимуществата на сайт, който има собствен домейн. А домейните, регистрирани от българи, неимоверно много нараснаха, но вече не става дума само за страниците на големи фирми, а дори най-обикновените потребители се замислиха за своето Pesho.com. Цените за регистрация на "царството" паднаха до суми от порядъка на $20 за една година, което, съгласете се, си е съвсем поносима цифра. Регистраторите на тази услуга се надпреварват да предлагат примамливи условия - намаления за закупилите домейн за повече от една година, пакет .com, . org и .net на преференциални цени...

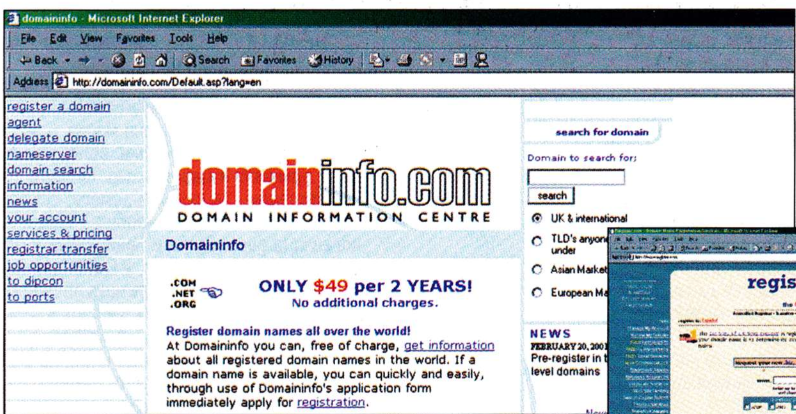
Решилите нашенци да се възползват от промените се сблъскваха с друг, доскоро трудно решим проблем - как да платят на чуждестранните регистратори като това трябва да стане с кредитни карти, а те от своя страна тепърва набират популярност у нас. Разрешението бе да се кандърдиса познат с такава карта да плати с нея, а пък вие после да му върнете парите. За щастие няколко фирми вече предлагат offline-регистрация, плащате при тях, а останалото е тяхна грижа. Ако попаднете на стабилна фирма, ще получите своя домейн за около 48 часа. Мога да ви препоръчам ProLink, които предлагат добра ценова оферта и няма да ви мотаят.

А иначе къде?

Привърженициите на класическия вариант за регистрация през Интернет имат богат избор от възможности. Първият, за който се сещам, е Register.com - бърз, надежден, евтин, но, струва ми се, малко не му достига да стане като DomainInfo.com. Последният има едно основно преимущество, което се изразява в проверката на патентовани имена и ви предупреждава за евентуалните проблеми, които бихте могли да имате, ако си изберете име, същото или подобно на Coca Cola, да речем. В последно време се зашумя доста и за OpenSRS.com. Тези три сайта са доказано сигурни, затова само за тях мога да гарантирам, че парите ви ще отидат по предназначение. Във всеки един момент можете да проверите дали желаното от вас име е свободно. Ако не е, автоматично ще получите друго предложения за близко по звучене и смисъл название на домейна ви. Вариантите обикновено са многобройни, но дори да не ви удовлетворяват, а вие много държите на първоначалния си избор, който вече е купен - пазарете се!

Напълно безплатен домайн?

Не е за вярване, но има! NameZero.com предлагат регистрация на "царство" съвсем за нищо. За съжаление и тази, както повечето безплатни услуги си има своите кусури. От NameZero ще следят какво е съдържанието на сайта ви, ще го одобряват и по всяко време могат да ви дръпнат шалтера. Мнозина вече се оплакаха, че това става без предупреждение. Отделно ще трябва да прежалите немалък банер, заемащ 1/5 от площта на екрана. Моята препоръка е да се спрете на безплатните услуги, където не получавате истински домейн, а съб-домейн, но поне условията са приемливи за двете страни. Такива услуги у нас предлагат Hit.bg, Dir.bg, Headoff.com и др.





Емула

Що е то и...

Правец Осмица, мирна главица. Да бе с Правец седяло – не би Windows видяло! Добре го е казал народният певец. И все пак напоследък май можем само да въздишаме с носталгия по зелените монохромни монитори и машините с имена 8М, 82, 8С, които отдавна принадлежат на славното минало. С тях са изчезнали и един куп славни игри – Aztec, Karateka, Robot Odyssey... Или не са?

Боян Спасов
boian@pcclub-bg.com

Разбира се, че не са – нали съществува емулацията. Накратко – това е софтуерно решение, което "подкарва" на домашното PC игри или програми, които по начало са предназначени за съвсем различни машинки. И то не само за скромните осембитови Правешки отрочета (де факто Apple][), а и за още десетки различни видове компютърни платформи, домашни конзоли и аркадни автомати.

Ако някога сте имали любима игра на Commodore 64, Amiga или дори Gameboy, сега е моментът да я пуснете на домашното PC – точно такава, каквато я помните. Ако редовно сте пръскали джобните си пари в аркадните зали, отново емулацията ще ви помогне да се върнете в младостта си и най-сетне да изпълните детските си мечти – примерно да убиете четвъртия бос на Cadillacs and Dinosaurs с единствен кредит (при това без да похарчите половин царство за целта). Напоследък PC-тата станаха достатъчно мощни, за да емулират почти всичко, което се е пръквало някога на този свят – дори по-модерните конзоли, като например Playstation. Из необятните простори на Интернет могат да се намерят както читави програми-

Star Blazer

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Star Craft Inc.
- **Година:** 1981
- **Платформа:** Apple II (Правец 8)
- **Тествана с емулатор:** Appler (DOS)
- **Статус:** Незначителни проблеми, свързани с несъвместимостите между Dos-овския емулатор и операционната система Windows - липса на звук, блокиране при случайно натискане на някои неуправляващи клавиши.

Добре дошли в каменната ера!



Реших да открия рубриката Emulation точно с тази антична игра за Правец 8 най-вече поради дълбоко лични, бих казал дори сантиментални причини. Макар че тази игра в никакъв случай не би направила впечатление на който и да е от съвременните геймъри, то за едно 7-годишно момче от 1987 година, което никогато дотогава не бе виждало компютър, тя се оказа съдбоносна... Чували ли сте за любов от пръв поглед?

Момчето бях аз самият, а Star Blazer бе първата компютърна игра, която видях през живота си. Само две години покъсно (прекарани в упорито врънкане на родители и пестене на пари от закуски) вече имах свой собствен Правец 8С и възможност да си играя колкото ми душа иска и сърце плаче... И така – досега.

Като заговорих за сантиментални причини, нека кажа и защо подкарах играта на PC именно с DOS-овския емулатор Appler. Просто този емулатор е нашенски – правен от Александър Паталенски и Емил Дочевски – "двама бедни български програмисти" според собствените им думи. Явно и те са прекарали голяма част от младостта си пред монохромния зелен монитор на Правец 8 и са възкресили античната машина с Appler. Остава само да им кажа "Браво!" за страхотния емулатор (включващ в себе си всякакви екстри, като например емулация на джойстик и вграден дебъгер) и да спомена техния сайт: http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/3577/appler.html .

Колкото до Star Blazer – това е съвсем типична игра за Правец 8 и може да ви даде реална представа за това как изглеждаха множеството заглавия за тези любими родни машинки (побратими на западните Apple][). С помощта на само 5 клавиша играчът управлява едно грозновато самолетче, което може да стреля напред или да бомбардира наземни мишени, когато слезе на ниска височина. Разполагате само с три живота, за да изпълните петте мисии – унищожаване на радар, танк, военна инсталация, ракетен танк и главните вражески квартири. Както горивото ви, така и бомбите са ограничени и за да ги подновите трябва да уловите пакетите с провизии, които периодично ви пуска приятелски самолет. В началото единствената опасност е да ви свърши горивото или да се ударите в някоя по-висока сграда, но нататък опасностите се увеличават и дори минаването на второто ниво е сериозно постижение. Въпреки елементарната си концепция играта е адски трудна.

Sunset Riders

Завръщането на "каубойците" от аркадните зали?

Sunset Riders изпъкваше след останалите игри в аркадната зала, най-вече защото не беше нужно да похарчиш огромна камара пари, за да стигнеш до по-горните нива. Наричахме я "каубойците" и тя бе любимата игра на повечето хлапета от квартала. Както повечето аркадни игри, така и тази е правена от азиатци, но идейно попада в италианския жанр "спагети уестърн".

Не е лесно да си каубой! По цял ден яздиш под жежкото слънце из американските пустини, скалпират те разни индианци, получаваш хемороиди от неудобното седло, а на всичкото отгоре трябва да ядеш пържен боб и да застрелваш поне по 103-ма "лоши" на ден, за да си покриеш норматива... Да, хич не е лесно да си каубой. И все пак четиримата заклети уестмани Стийв, Били, Боб и Кормано не се оплакват от съдбата си - та те са най-бързите и най-добрите. Те са ездачите на залеза.

Както във всеки спагети-уестърн, така и в тази игра, основно е наблегнато на пуцането, куршумите са безкрайно много, а злодеите са най-големите отрепки, които някога са се пръквали в Дивия Запад. Колкото до нашите герои - те са бързи, смели, самоотвержени, мъжествени и изобщо - гордост за човешката раса. Стийв и Били премахват враговете си с револвери, а Боб и Кормано ползват пушки, но и четиримата са дяволски ефективни. Работата е там, че изстрелите им обезателно са бързи и точни, докато куршумите на "лошите" едва-едва пъплят по екрана и могат да бъдат избегнати сравнително лесно. И все пак злодеите са безброй, а на-

цията
има ли почва у нас?

емулатори, така и ROM-ове за всички игри, които някога са се пръквали на този свят. Е, често откриването им не е много лесно, тъй като по правило емулацията се оказва на ръба на законите за авторските права и въпросните сайтове са дискретно замаскирани (подобно на тези с Warez). Моето мнение е, че е просто нелепо юридически да се преследва емулацията на ретро-игри, които не се продават от години, тъй като тя по никакъв начин не накърнява интересите на производителите. Почти без изключение емулаторите са абсолютно безплатни, с отворен код и некомерсиални, като мотото на създателите им е "Да не оставяме любимите ни игри да бъдат забравени!".

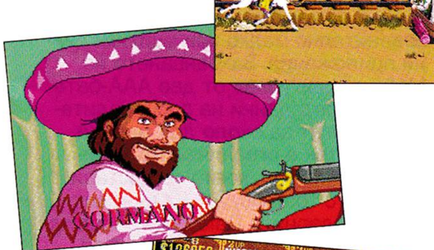
Нашата нова рубрика Emulation също застава зад това мото и се явява естествено продължение на познатата ви ретро-рубрика Hall of Fame. Съществената разлика е, че в Hall of Fame представяме ретро игри за PC, а в Emulation ще се появяват класики от другите платформи, които обаче можете лесно да пуснете на PC с помощта на емулатор. Ще пишем за различни игри, които сме играли на всевъзможни машини, като всеки път ще споменаваме и някой PC-емулатор, както и качеството на емулацията (тоест евентуалните бъгове, които са се появили). На диска на списанието ще започнем да включваме актуални версии на най-добрите емулатори, а когато законът ни позволява – и ROM-ове на игрите, за които ще четете.

Дължен съм да отправя и едно предупреждение – емулацията е голяма краста, така че ако се захванете с нея, рискувате да прекарате много безсънни нощи в търсене и downloadване на ромове, както и в джиткане на позабравени стари игрици.

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Konami
- **Година:** 1991
- **Платформа:** Аркаден Автомат (модификации за много различни платформи)
- **Тествана с емулатор:** Mame (DOS)
- **Статус:** Перфектна емулация. Всички графични бъгове си присъстваха и в оригинала и не са грешка на емулатора.







шите - само четирима, така че шансовете са приблизително равни. Още повече че е необходим само един куршум, за да се пресели във Вечните Ловни Полета... Разбира се, в играта има и красиви жени, майтапи, много алкохол, конни гонитби, индианци, старовремски влакови, барове и изобщо - всичко, което можете да очаквате в един уестърн. При това - по много и със стил.

На кварталния аркаден автомат можеха да играят максимум двама играчи, но теоретически се поддържа възможността за кооперативна игра на четирима души, която спокойно можете да пробвате през емулатора, стига да разполагате с достатъчно джойстици и джойпадове (на клавиатурата просто няма толкова място).

Metal Slug: Super Vehicle 001

ЕМУЛАЦИЯ

- **Производител:** Nazca
- **Година:** 1996
- **Платформа:** Neo Geo
- **Тествана с емулатор:** NeoRage (Windows)
- **Статус:** Почти перфектна емулация. Две блокирания за много часове игра.

Заглавие, което лесно може да мине и за модерна игра!

Всъщност има цели три игри с това име - оригиналния Metal Slug и неговите продължения - Metal Slug 2 и Metal Slug X. Тъй като геймплеят им не се различава съществено, ги представям накуп в тази статия.

Платформата Neo Geo е феномен, тъй като се е продавала едновременно в две модификации - като домашна телевизионна игра и като аркаден автомат (ако не се лъжа, в ЦУМ някога имаше такива машинки). Игрите за нея изглеждат доста красиво, звукът е първокачествен, а ромовете са от порядъка на 20-30 мегабайта, което си е доста... За сравнение - другите две игри, които представяме в тази рубрика, се помещават съответно на 140 KB и 2.19 MB. Големият обем предполага и подобра графика, по-разчупен геймплей и т.н.

Конкретно в Metal Slug най-забележителен е хуморът - и трите серии са феноменално забавни. Главни герои са карикатурно стилизирани американски командоси, които изпълняват "умиротворителни" мисии из екзотични кътчета на земното кълбо. Ваши противници са безчет араби, руснаци, неидентифицирани войници, мязащи на немци, мумии, кучета-мумии и дори извънземни. Големият лош тип прилича на компилация между Сталин, Хитлер и Саддам Хюсеин. Армиите му са безчет, а фантастичните военни машини, които е родил



болният му мозък, просто не се поддават на описание.

Нашите герои пък разполагат с преимуществото, че са войници на славната Американска армия (както се казваше в "Параграф 22": Войниците от нито една друга армия по света не могат да кажат това за себе си!). Освен това на тяхно разположение е цял арсенал от разрушителни оръжия и специалният боен всъдеход Metal Slug: Super Vehicle 001 - представете си симпатичен танк, който може дори да "кляка" и да скача. Всъщност можете да управлявате и още много бойни машини, сред които дори бойна камила и немски самолет от Втората световната война. Мисията ви е все една и съща - да освобождавате брадясали военнопленници и да се справите с лошия бос на края на нивото. Просто няма да повярвате колко забавно е всичко това...

Най-популярните PDA



За вечно пътуващите е предвидена сгъваема портативна клавиатура.

За кратко време след създаването си Palm-устройствата постигнаха невероятен успех. Те успяха да се преборят с конкуренцията на Psion и изградените върху основата на Windows CE PDA. Доминирането на Palm продължава и сега като над 70 процента от продаваните миникомпютри са базирани точно върху тази система.

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com



IBM също прегърнаха Palm-идеята и резултатът е Workpad.



Комбинацията между Palm OS и мобилен телефон се нарича Visorphone.



Sony Clie се отличава с атрактивен и нетрадиционен за Palm-концепцията дизайн.

Palm-устройствата са може би най-адекватната илюстрация на наложилия се през последните години термин PDA (Personal Digital Assistant). За разлика от Pocket PC, който с всеки нов модел все повече се доближава като възможности до стандартния компютър, Palm е преди всичко органайзер, но също така разполага с множество допълнителни функции. Това означава, че освен ресурсите за съхраняване на множество телефонни номера, адреси, срещи и задачи, във всеки Palm присъстват разнообразни варианти за работа в Интернет-среда като web-браузер, e-mail клиент и способност за интеграция с най-разпространените офис-приложения. От голямо значение са също опциите за връзка с персонален компютър и други устройства.

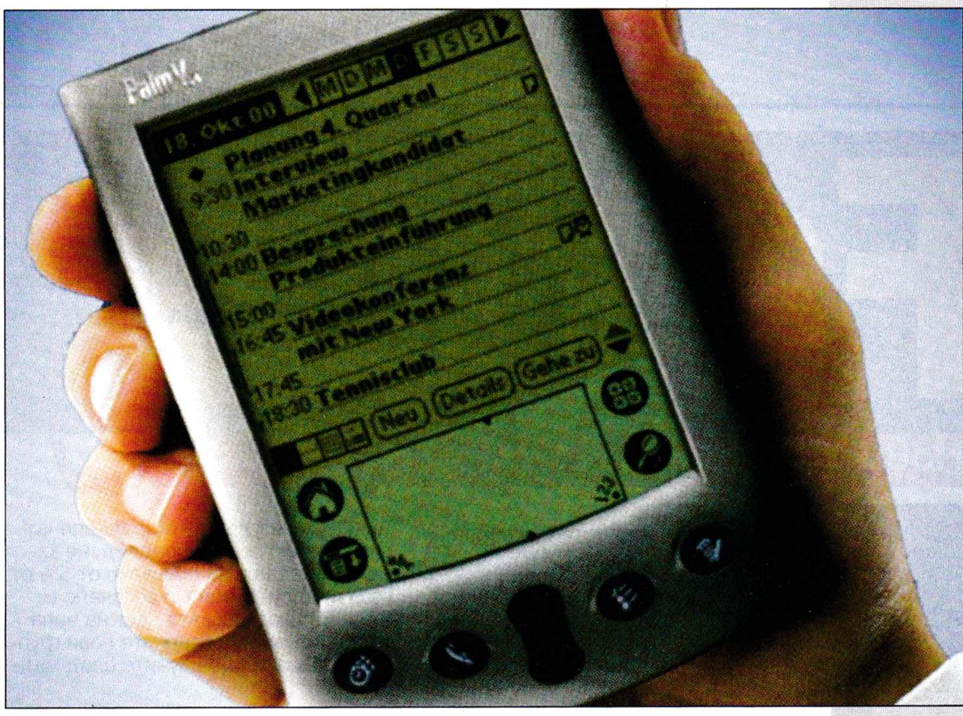
Концепцията за развитие на Palm е почти идентична с тази на Microsoft-ското творение Pocket PC. 3 Com също продава лицензи за производство на различни утвърдени хардуерни фирми. И ако Microsoft успяха да привлекат на своя страна гиганти като Hewlett Packard, Compaq и Casio, то в списъка с лицензираните от 3 Com производители на Palm ще откриете също толкова значимите имена на IBM, Sony и Handspring. Въпреки че сърцето на всяко различно устройство е едно и също – операционната система Palm OS, разликите във възможностите, скоростта на действие и най-вече в дизайна и цените са повече от забележителни. Един от най-често задаваните въпроси при сравнението с Pocket PC се отнася до по-малкото количество памет, с която се доставят Palm-овете. Отговорът е повече от елементарен – просто Palm OS е значително по-ефективна и изисква по-малък ресурс както по отношение скоростта на процесора, така и към количеството памет. Ако се направи приблизителна съпоставка между тези два варианта за PDA, може да се каже, че 8 MB памет при Palm вършат повече работа от 16 MB при Pocket PC.

Продуктовата серия на пазарния лидер 3 Com включва моделите VIIx, Vx, IIIc, IIIxe и M100. Като цена и възможности VIIx, Vx и IIIc са почти еднакви. IIIc се отличава от останалите по това, че разполага с 8-битов цветен дисплей със стандартния размер от 160x160. За съжаление тези технически характеристики са далеч от това, което предлагат Windows CE-базираните устройства. Връзката с PC се осъществява по три начина – чрез IR, USB или сериен интерфейс. Интерес предизвиква шумно рекламираният в последно време евтин модел M100. Той разполага само с 2 MB памет и по принцип те са напълно достатъчни за основните му функции на органайзер, но е сравнително малко при мултимедийни приложения. Захранването на M100 се осигурява от две AAA-батерии. Според данни на производителя те стигат за около два месеца. Недостатък е ограниченото количество софтуер, което се доставя серийно с този модел. Като изключим стандартните Date Book, Address Book, Clock, To Do List, Memo Pad, Calculator, Expense и още няколко приложения, всичко останало се закупува допълнително.

Handspring е компанията, заема-



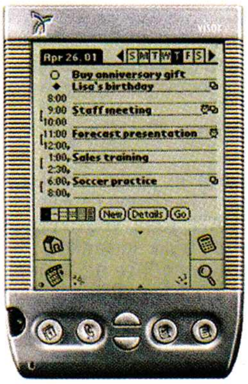
Visor Prism е с цветен дисплей.



Palm Vx е класика в жанра.

ща второ място по продажби след 3Com. В продуктова линия влизат четири устройства – Visor, Visor Deluxe, Visor Platinum и Visor Prism. Използваните процесори са добре познатите е 33 MHz-ови Dragonball на Motorola, а паметта в зависимост от модела варира между 2 MB и 8 MB. Устройствата са с индивидуален дизайн и се предлагат в различни цветове на корпуса. Особено впечатляващ е Visor Prism. Той е представител на новото поколение Palm-PDA, притежаващи 16-битов цветен дисплей с активна матрица. Използваната операционна система е вариация на Palm OS, но на практика е напълно съвместима с оригиналната версия. Различното в нея е, че са добавени Date Book Plus, Advanced Calculator и "световният" часовник City Time. Всички Visor-и се предлагат с USB, сериен интерфейс и инфрачервен порт, което осигурява възможност за връзка с други устройства. Цените на тези PDA започват от 149 USD за двумегабайтовия Visor Solo и достигат до солидната сума от 449 USD за цветния модел Visor Prism.

Когато на пазара през миналата година се появи CLIE, продукт на японския производител Sony, отзивите бяха повече от противоречиви. Потребителската група, която беше свикнала със стандартния дизайн на Visor и оригиналните Palm-ове, се отнесе доста скептично към новото превъплъщение на популярния PDA, но така или иначе този модел успя да привлече вниманието и да заеме своите стабилни пазарни позиции. Външният дизайн на CLIE е повече от странен. Когато го видях за първи път на снимка, в мен остана впечатлението за известна недодяланост в стил "китайска сглобка", но живото усещане е съвсем различно. Въпреки липсата на заоблени форми то изглежда перфектно и е едно от добрите продължения на утвърдения Sony-style в света на битовата електронна техника. Размерите също го отличават от стандартизираната представа за Palm-компютър. Поради своята намалена ширина CLIE ляга идеално в ръката и оставя усещането за стабилност. Функционалните му бутони са по-малки в сравнение с другите устройства от този тип, но това с нищо не пречи на удобството при използването им. Трябва да се отбележи едно изключително полезно нововъведение, което вероятно сте срещали в мобилните телефони, произвеждани от Sony от средата на 90-те години – така нареченият Jog Dial Navigator. Неговата основна функция се състои в това да предложи облекчена навигация при работата с CLIE. Като изключим нетрадиционния външен вид, вътрешността му е почти идентична с тази на неговите "братовчеди" Palm Vx , WorkPad и Visor Platinum. Използваният процесор, Dragonball, е разработка на Motorola и работи на тактова честота 16 Mhz. За осъществяване на връзка с други устройства CLIE е в състояние да поддържа инфрачервена комуникация, но разполага и със сериен и USB портове. Стандартното количество памет, с която се доставя този PDA, е 2 MB флаш, 8 MB вътрешна и 8 MB-ов Memory Stick, който се предлага също във вариант с 16 MB, 32 MB и 64 MB. Според Sony 8 MB са достатъчни за съхранението на 10000 адреса, 3000 задачи, 3000 бележки, 40 e-mail-съобщения и отбелязването на срещи за 5 годишен период от време. Използваният дисплей е монохромен с достатъчно силно осветление и е в рамките на стандартните размери (160x160). В съвсем скоро време се очаква появата на модел с цветен дисплей. Софтуерното осигуряване също е на ниво. Като операционна система е използвана Palm OS версия 3.5. В стандартния софтуерен пакет влизат всички Palm Organizer-приложения, като трябва да се отбележи, че address book-ът е специална версия, позволяваща вкарването на снимки към данните. Освен стандартния пакет продукти, CLIE се доставя с допълнителен софтуер от Sony. Между тях си струва да се отбележи присъствието на PictureGear, позволяващ разглеждането на снимки, и PictureGear 4.2 Lite, който се инсталира на PC-то и служи за компресиране, конвертиране и експортиране на цифрови фотографии към CLIE. Интересна програма е off-line браузерът, наречен AvantGo, който позволява разглеждане на web-страници, дори когато не сте в мрежата. С CLIE можете да гледате видео, като възпроизвеждането се осигурява от специален плейър – gMedia.



Visor Platinum - богати възможности на добра цена.

Предимства: атрактивни цени за различните категории, нисък разход на енергия, огромно количество допълнителни аксесоари, надеждност, добри варианти за връзка с PC и мобилен телефон, малки размери

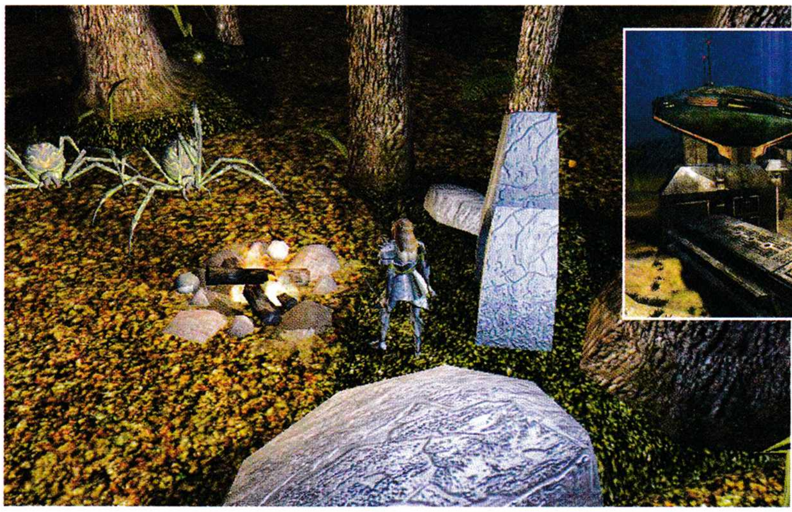
Недостатъци: малък дисплей с ниска разделителна способност, недостатъчни мултимедийни възможности, проблеми със сигурността

Участието на IBM в Palm-инициативата се свежда до два модела. Първият е WorkPad и представлява хардуерно подобие на Palm IIIx, а вторият, WorkPad 3c, е копие на популярния Palm V.

Едно от основните преимущества на Palm-концепцията беше сигурността. Употребявам минало време, тъй като вече са факт вируси и за тези миникомпютри. Едно от зловредните творения носи името The Phage и както по-голямата част от своите себеподобни, причинява унищожаване на информация. За присъствието му ще разберете лесно, тъй като след активирането си той прекъсва работата на което и да е отворено приложение и изпълва екрана с тъмносиви квадратчета. За щастие този вирус не се радва на кой знае какво разпространение, но поставя началото на изключително тревожна тенденеция, особено като се има предвид масовото навлизане на така наречените Smart Phones (виж бр.4 на PC Club).

GeForce 3

Нови хоризонти





За NV20, или иначе казано GeForce 3, се знаеше от много време. NVIDIA пропуснаха да го обявят през миналата есен, което означаваше край на лудостта с 6-месечния цикъл на обновяване на продуктите. В този момент много хора отдъхнаха с облекчение, но не се мина много време преди да се разбере една от причините – отпадането на главния конкурент (3dfx) от играта. Ето, минаха още шест месеца. Всички бяха подготвени за обявяването на следващото поколение чипове на NVIDIA. Но сякаш никой не беше подготвен това да стане на изложението Macworld в Токио.

Георги Даскалов
g_daskalov@pcclub-bg.com

Сякаш гръм тресна PC юзърите и сред редиците им настана бясна паника. Мнозина се питаха, откъде накъде на изложение за Mac? Мрачни чувства и съмнения обзеха главите на феновете на PC. Обяснението е просто – други големи изложения наскоро няма, а пък на NVIDIA явно им е писнало да чакат и са решили, че сега му е времето да хвърлят поредната бомба на пазара. А този път бомбата е истинска!

GeForce 3 е най-новаторският чип от МНОГО време насам. Дори шумната маркетингова кампания за първия GeForce и неговия хардуерен T&L остана някъде на заден план, въпреки че все още използването на въпросното нововъведение не е повсеместно. GeForce 3 предлага толкова нови екстри, че се чудя как програмистите от фирмите, разработващи игри, ще им смогнат. Но преди и моята, и вашата еуфория да нарасне прекалено много, нека ви спомена цената – официално е казано $600, но слуховете варират от $500 до $700. Сигурно при появяването на първите карти цената ще е по-ниска от официалната, но това определено не прави GF3 масова карта. Така. Сега след като вече си имате едно наум, нека пристъпим към разнищването на GeForce 3, за да разберем какво го прави един от малкото продукти, които може би ще се доближат до обещанията на маркетинговия отдел. Въпреки че официалното представяне на GF3 на Macworld леко напомняше на речите на Хитлер, в думите, изречени от подиума, имаше немалка доза истина – на публиката натрапчиво ѝ бе повтаряно: "This thing is amazing!", и въпреки че GF3 няма да нахрани сомалийчетата, то той поне малко се доближава до статуса на нещо удивително. Ето причините.

57 милиона транзистора

Първата ми рекция, като чух тази цифра, беше: "Кооолко?!?!" Е, наистина NVIDIA са се пооляли с броя на транзисторите, ама пък е за добро. За сравнение GF2 имаше по-малко от половината – "само" 25 милиона. Този факт изглежда още по-впечатляващ, като се има предвид, че кешът представлява по-малко от 5% от транзисторите, всичко останало е отишло в логическата част на чипа за поддръжка на всичките нови функции, за които ще научите след малко.

Lightspeed Memory Architecture

На пръв поглед всичко си е по старому – 460 MHZ (DDR) памет на 256-битова шина, което значи същата пропускателна способност като GF2 Ultra. Акълите от NVIDIA са измислили нещо доста хитро – досега се използваше един 128-битов контролер, което благодарение на DDR-технологията работеше като 256-битов (или поне имаше такава производителност). Сега контролерите са четири, четири 32-битови DDR-контролера, или иначе казано четири 64-битови, което отново прави 256 бита. Е, тогава къде е новото? Новата конструкция на memory controller-а (наречена Crossbar Memory Controller), позволява много по-ефективното използване на 256-битовата шина на паметта. С един 256-битов контролер, при предаването/приемането на каквито и да било данни, останалите се редят на опашка и чакат. Например често се случва 64 бита данни да заемат цялата шина за себе си докато останалите данни чакат, а всеки знае, че чакането не е хубаво нещо (да не говорим, че не е честно спрямо останалите данни;)). С въвеждането на четири контролера тези изчаквания ще се намалят до минимум, понеже по-малките парчета данни могат да се пренасят от отделните контролери без да запушват шината – докато един контролер е зает, другите също могат да вършат работа. Това заедно с компресията на данни, която се осъществява при преноса им до паметта и обратно, спомага да се подобри значително използването на наличната пропускателна способност на паметта.

Z-Occlusion Culling

Или иначе казано, добре познатият ви Tile-Based Rendering от Kyro или HyperZ на ATI. Това, което прави тази технология, е да намалява изискванията към дебита на паметта. На практика, когато играете някой 3D-екшън и погледнете към някоя сграда с няколко стаи и противници в нея, вие не виждате стаите и противниците. Но въпреки това те се

СПЕЦИФИКАЦИИ

Process:	.15u
Transistors:	57M
Pixel Pipelines:	4
Simultaneous Textures Per Pixel:	2
Maximum Active Textures Per Pixel per Pass:	4
Number of Pixel Shading Operations per Pass:	36 (4 per combiner, 9 combiners)
Vertex Instructions Per Vertex per Pass:	128
Core Frequency Of Released Card:	200 MHz
Memory Frequency Of Released Card:	230 MHz DDR
Frame Buffer Of Released Card:	64MB
Supported Memory:	SDR / DDR
Memory Interface Width:	128bits/256bits

рендерират. Глупаво, но факт. "Умните" досегашни видеокарти първо стреляха и после питаха, т.е. първо рендерираха, и после решаваха дали пикселът се вижда. Е, в GF3 не е така. Избягват се ненужните обръщения към паметта за текстури на невидими обекти, както и се спестяват изчисленията по геометрията на тези обекти. Просто, но ефективно (всъщност трябва да благодарим на ST Micro и на така и неразпространилия се Kyro, че "подсетиха" NVIDIA за тази недомислица).

nFiniteFX Engine

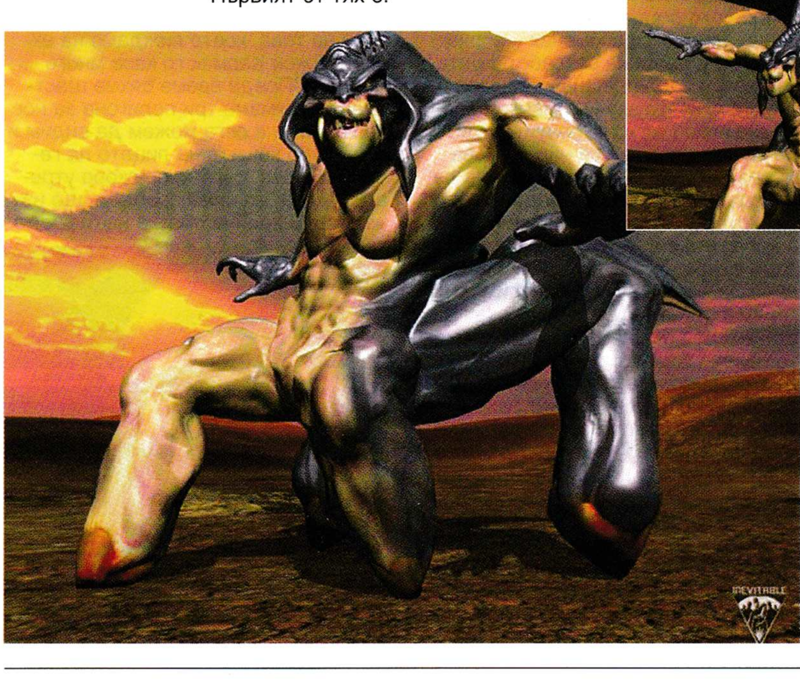
Ще си кажете – какво, по дяволите, е това? Просто – NVIDIA са решили да предоставят на разработчиците на софтуер възможността да добавят и използват нови инструкции, което ще позволи създаването на практически неограничен брой допълнителни специални ефекти. Иначе казано, GeForce 3 е програмируем. Не очаквайте нереални неща, защото все пак картата си има и физически ограничения, които ще направят едни или други идеи на програмистите невъзможни за визуализиране, но тази програмируемост на чипа го прави нещо като пластелин в ръцете на програмистите. Ето един прост пример – едно нормално парче пластелин може да се преобразува във всякакви форми, но не очаквайте да се получи Тадж Махал в реални размери от него. nFinite Engine-а се състои от два важни компонента. Първият от тях е:

Finite Vertex Shader

За да няма недоразбрали, нека първо обясня какво е Vertex. Както сигурно знаете, триизмерните фигури се състоят от триъгълници, наречени полигони. Vertex е страна от някой такъв триъгълник. Тоест, боравенето с Vertex-и вместо директно с полигони ни дава възможността един полигон да има различни свойства в различните си краища – осветеност, цвят, лъскавост и прочие. Какво може програмируемият Vertex Shader? Много неща – той се занимава с обработката и трансформацията на обектите на ниво полигони и вертекси. Част от възможностите му са: morphing – вместо анимациите да се показват кадър по кадър, може да има две крайни състояния на обекта, движенията между които да се интерполират от Vertex Shader-а, и в резултат да се получи по-плавно движение; могат да се правят деформации на обектите; има няколко Lens-ефекта, както и много, много други... На практика с течение на времето възможностите ще стават все повече и повече поради програмируемостта.

nFinite Per Pixel Shader

Тук вече навлизаме във фината обработка. Докато Vertex Shader се занимава с доста хамалска задача да обработва полигоните, Per-Pixel Shader прави това, което не може да се направи само с полигони, или иначе казано, внася финес в процеса на рендериране. Това, което прави Per-Pixel Shader, е да взима всеки един пиксел от екрана и да решава как ще изглежда той. Когато полигоните тръгнат да се показват на екрана, всичко опира до пиксели и за това този Shader е толкова важен. Технологията започва съществуването си с GeForce 2, но с GF3 тя минава на ново ниво, не малка заслуга за което има и фактът, че отново съществува елементът с програмируемостта. Другото важно нещо е, че GeForce 2 можеше да извършва 7 Per-Pixel операции за един такт. При GF3 тази цифра е нараснала до 36. На екрана влиянието на Per-Pixel Shader-а се изразява в различните ефекти по повърхностите – една повърхност може да изглежда грапава (bump-mapping), да бъде космата, да отразява реалистично околната среда и т.н.. Сенките също са поверени на Per-Pixel Shading-а, и мисля, че ще бъдат една от основните атракции при GF3 – на Macworld Джон Кармак от id Software направи демонстрация на Doom3, работещ на GF3, при което се виждаше какъв ефект имат движещите се реалистични сенки върху атмосферата на играта.



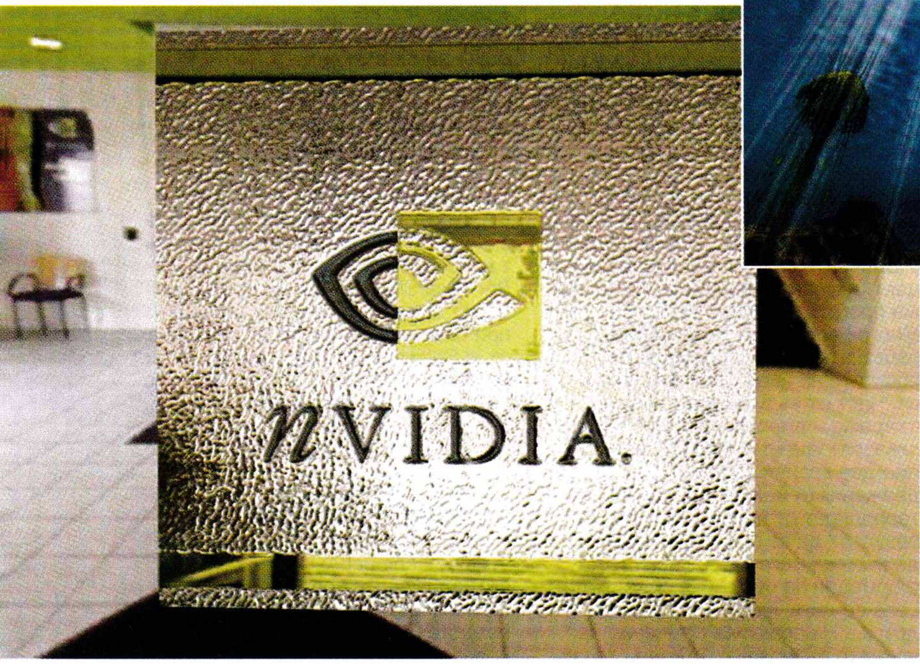


High Resolution Anti-Aliasing (HRAA)

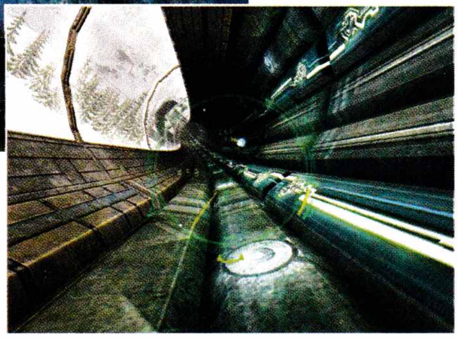
Най-после нещо като хардуерен антиалиазинг в продукт на NVIDIA! За непосветените – антиалиазинг представлява заглаждането на ръбовете, така че да не се получават, или поне да се замаскират стъпаловидните образувания при наклонените линии. Преди NVIDIA го правеше, но по следния, доста хамалски начин. Да приемем, че играете в 800x600. В такъв случай умната ви NVIDIA видеокарта взимаше сцената, рендерираше я в 1600x1200 и я намаляваше обратно до 800x600 (ако не вярвате, че става, пробвайте номера във Photoshop). Този метод, първо, е бавен, и, второ, е доста грозен. Въпреки че NVIDIA не са включили чистокръвен 4x AA, т.е. антиалиазинг, който за изглаждането на ръбовете използва стойностите на 4 околни пиксела, новата им Quincunx (ама че име) технология се доближава значително до неговото качество, на цената на доста по-малки изисквания към паметта (припомням, че GF3 има същия дебит на паметта като GF2 Ultra).

DirectX 8

GeForce 3 и последният DirectX са доста тясно свързани. На пръв поглед DX8 не предложи нищо ново (освен няколко бъга:)) и за това доста хора продължават да използват DX7. Но истината е, че NVIDIA и Microsoft са работили в тясно сътрудничество и в резултат на това, програмируемостта на графичния контролер, или както вече стана модерно





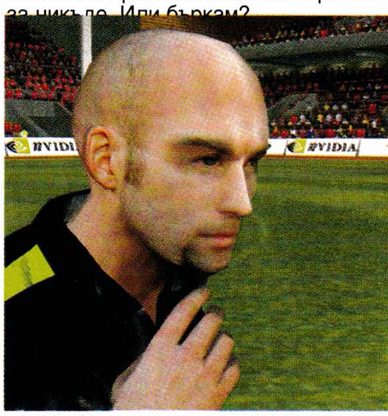


да се нарича – GPU-то (Graphics Processing Unit) е основното нововъведение и в DX8. Другите нови екстри, които определено си заслужават вниманието, образуват доста дълъг списък, така че ще отбележа само най-важните. High-Order Surfaces (или NURBS за хората, занимаващи се професионално с 3D-графика) позволява показването на криви повърхности без да има нужда от големи количества полигони. Multisample Rendering позволява да се визуализират неща от сорта на Motion Blur и Depth Of Field (фокус). Другите са: Matrix Palette Skinning, Vertex Morphing, Fisheye Lens, Large Numbers of Vertex Lights, Cube Environment Mapping, Dot-Product Bump Mapping, Layered Fog, Per-Pixel Reflection, Shiny Bumps и Point Sprites or Particles. Впечатляващ списък, който се изкушавам да разнищя, обаче няма да го направя поради ограниченото място, с което разполагам за тази статия.

Проблемите

Похвално е, че NVIDIA обещават безплатен development софтуер за програмиране на ефекти за nFinite енджина към всяка карта с GF3. Това надали ще е полезно на всеки юзър, обаче е улеснение за разработчиците. Сигурно ви е понятно, че GPU с толкова много въведения като GeForce 3 е голяма лъжица за устата на разработчиците в момента. NVIDIA поемат голям риск с този чип, защото основната му сила – спецефектите – засега се вижда единствено в technology демотата на NVIDIA. Без поддръжката на разработчиците, GF3 е просто безполезно парче силикон. Първият проблем е тривиален – времето, което изминава между появяването на някоя нова технология и масовото ѝ използване. Сами виждаме какво става с хардуерния T&L, представен преди немалко време в GeForce1. Имайки предвид средното време за разработка на една качествена игра, спокойно мога да кажа, че първите игри, изцяло възползващи се от новите екстри в GF3 ще се появят най-малко след година и половина – две. Както и да го погледнем, това е много време, и NVIDIA ще се опита да направи всичко възможно да го намали. Първият начин вече ви го споменах – всячески да се угажда на разработчиците. Вторият е завладяване на пазара и монопол, което звучи страшно. Защото ако някой от конкурентите, които, да си признаем, не са чак толкова много на брой, случайно започне да се дърпа и откаже да внедрява програмируемостта като основен коз в продуктите си, NVIDIA ще се окажат сами в една битка, която определено няма да е лесна. Пазарният им дял е голям, остава им да се погрижат да стане още по-голям – все пак колкото повече хора използват карти, поддържащи новите технологии, толкова по-лесно ще се склонят разработчиците да правят софтуер за тях. А това определено няма да стане със сляпо следване на примера Microsoft-ски, т.е. или си купуваш наш'та карта за някаква безбожна сума, или белезници. Най-малкото, защото видеокартите не могат да се пиратстват, а пък никой няма да изпразни джобовете против волята си. Колкото NVIDIA могат да манипулират пазара, толкова и са зависими от него. Затова аз лично мисля, че досегашната ценова политика на фирмата ще се запази. Ще кажете – "Да, ама кога видеокарта е струвала $600?". Да не сте забравили Voodoo2 в SLI режим? Вярно, две карти бяха. Но какво от това, те 3dfx и без това направиха SLI на една платка с Voodoo5. Цените ще паднат. Ще се появят и MX варианти. NVIDIA ще допуснат голяма грешка, ако оставят GF2 да се бори в ценовия сегмент на пазара. Пак поради проблема с разпространеността на новите технологии и разработчиците. Много по-голяма изгода ще имат, ако примерно орежат два от четирите memory контролера на GF3 и го пуснат като MX, без да изключват никой от специалните ефекти. Надявам се, че в NVIDIA има и по-грамотни маркетингови експерти от мен. В противен случай радостта им като царе на пазара ще бъде кратка. Карти с GeForce 3 се очакват в най-скоро време, вече на западния пазар се появиха първите карти на ELSA (Gladiac 920) за около $600.

Хубаво, много хубаво нещо е GeForce 3. На хартия. На практика доста вода ще изтече, докато започне да се използва пълният му набор от ефекти. Но мога да ви кажа едно – хубаво е да се види, че вече манията за скорост започва да отминава и се работи сериозно върху качеството на това, което виждаме на екрана. Джон Кармак го каза много добре – "Преди време бяхме щастливци да имаме три полигона за нос на героите, а сега можем да видим и порите по кожата на лицето на героя". Е, това "сега" е по-скоро утре-вдругиден, но няма проблем, ще изчакаме. В крайна сметка не бързаме за никъде. Или бъркам?



Hardware news

Обявени GeForce 3 карти



Този месец топ-новините почти изцяло са свързани с новия чип на NVIDIA. До момента са обявени следните карти с него:

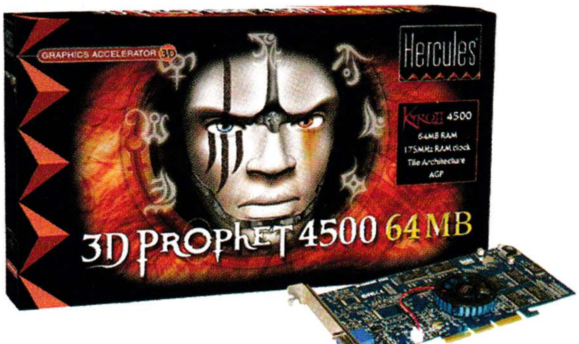
- ELSA Gladiac 920
- Asus V8200
- Leadtek WinFast GeForce 3
- Hercules 3D Prophet III
- VisionTek GeForce 3
- Absolute GeForce III
- Gigabyte GV3000F
- MSI StarForce 822

Внушителен списък, само дето не се знае дали голяма част от тези производители няма да "увиснат" без чипове, защото, както се разбира от изтеклите наскоро слухове, NVIDIA имат проблем с производството, който се състоял от това, че процентът дефектни чипове бил много голям. Официалната информация от NVIDIA е, че винаги има такива проблеми при преминаване към нов производствен процес (в случай 0.15-микронен) и това нямало да забави навлизането на GeForce 3 карти на пазара, което поне на Запад явно вече е започнало - вече няколко уебмастъри си купиха карти с GF3, за да пишат ревюта по тях. Интересен факт обаче е, че Abit са се зарекли да не правят карта с GeForce 3 докато софтуерът не започне да използва новите функции на чипа. На фона на масовия ентусиазъм това изглежда малко странно, но ги разбирам...

Intel показа Northwood и McKinley

На последния IDF Intel показа Northwood - нова версия на Pentium 4 и 64-битовия процесор McKinley. Новото в Northwood спрямо стария Willamette е 0.13-микронният производствен процес, mPGA478 форм-факторът (нов сокет), 512Kb L2 cache (256 при Willamette), 1.3V напрежение на ядрото и 2 GHz стартова честота. Първите работещи чипове са произведени през януари, а масово производство се очаква да започне през последната четвърт на тази година. McKinley е нещо като нова версия на Itanium, който явно няма да се появи, поне не в стария си вариант, защото всички 64-битови процесори на Intel ще носят Itanium в името си (Itanium McKinley? Това стана като имената на хората - собствено, бащино, фамилно...). На IDF е била показана двупроцесорна система с McKinley, която най-вероятно е работила с новия чипсет i870, специално разработен за 64-битовите процесори и поддържащ и RDRAM-, и DDR-памети. "Масовото" производство на McKinley се предполага, че ще започне към края на тази година.

Карта с Kyro 2 от Hercules



След официалното обявяване на чипа се разбра, че първата използваща го карта ще бъде Hercules 3D Prophet 4500. Ето и нейните спецификации, които доста се различават от тези, които ви споменах в миналия брой:

- Честота на ядрото 175Mhz
- 64 MB SDRAM, работеща на 175 MHz по 128-битова шина
- 270 MHz RAMDAC
- Няма хардуерен T&L
- 2x и 4x Full Screen Anti-Aliasing
- Поддръжка на Environment Bump Mapping (EMBM)

Като гледам спецификациите, си мисля, че тази карта ще бъде конкуренция, при това доста сериозна (ако няма проблеми с визуалното качество) на GeForce 2 MX. Мен малко ме е яд, че няма да се използва DDR-памет, което осакатява картата тотално. Не знам точно каква е причината за това, но нямаше да е зле конкуренцията на NVIDIA при по-бързите карти да се позасили малко...

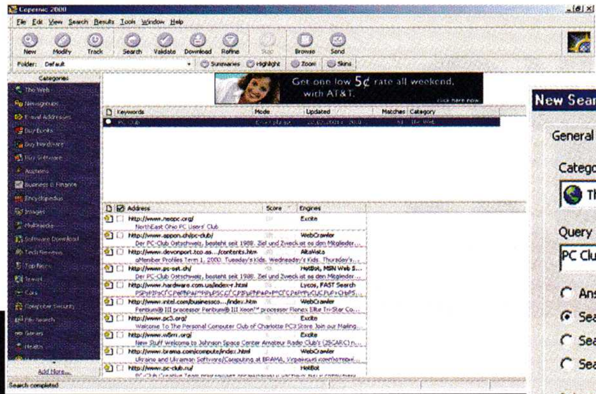
Подробности за 64-битовите процесори на AMD

За да не останат по-назад от вечния враг Intel, AMD пуснаха официална информация около двата им 64-битови процесора - ClawHammer и SledgeHammer. ClawHammer ще работи в едно- и двупроцесорни конфигурации, първите чипове се очакват до края на тази година, а масовото производство - през първата четвърт на следващата година. SledgeHammer ще работи в конфигурации с 4 или 8 процесора, очаква се първите чипове да видят бял свят през първата четвърт на следващата година, а масовото производство да започне през следващата, т.е. втората четвърт на 2002-ра.

SiS получи лиценз за Pentium 4 чипсет

SiS Silicon Integrated Systems Corporation

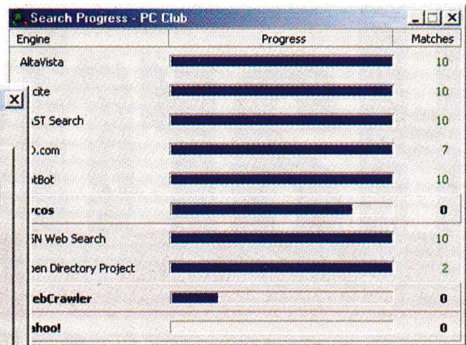
След подписването на договора между Intel и SiS, VIA са единственият производител на чипсети, останал на сухо. Но за това си има и причина - досега Intel дадоха лицензи само на производителите на евтини ценово-ориентирани и интегрирани чипсети (ALi, SiS...), а както всички знаем, основната дейност на VIA е свързана с високопроизводителни чипсети. Явно Intel иска да запази high-end сегмента от пазара за себе си. Но докато ние се опитваме да намерим логично и правдоподобно обяснение (освен това, че Intel са гадове), SiS успя да обяви два чипсета - първият, SiS645, ще си бъде нормален чипсет с поддръжка на PC1600/2100 DDR-памети, като дънни платки с него ще започнат да се появяват в началото на следващата година. Вторият - SiS650 ще има вграден видеоконтролер, който според сегашните данни ще бъде изцяло нова разработка на SiS. Иначе спецификациите на чипа ще са подобни на 645. Дъна с него се очакват около средата на 2002-ра.



Copernic 2000 е с приятен и лесен за работа интерфейс.

Изборът на начин за търсене определя резултатите, които ще получите.





Безплатната версия използва 10 от най-популярните търсачки.

Copernic 2000

Ориентирането в Интернет вече е по-лесно

Бурното развитие на Интернет през последните години доведе нещата дотам, че броят на съществуващите сайтове вече се измерва в милиарди и никой не може със сигурност да каже какъв е техният брой. Бързото и ефективно търсене на информация в Мрежата винаги е било проблем. Copernic 2000 предлага решение...

Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Обикновено името Copernic се свързва с астрономията, но когато го вкараме в Интернет-контекст, нещата изглеждат по съвсем различен начин. Това е една програма, чиято основна задача е да облекчи процеса на търсене на информация в Глобалната Мрежа, което не винаги е бързо и лесно мероприятие. Стандартният подход с използването на "търсачка" отнема доста време, още повече че многобройните търсещи машини използват различни методи за откриване на информацията. Освен това те се отличават по своята актуалност и обхват. Обичайна практика е да се пробва търсене през повече от един search engine, което често води до тотално объркване, особено при по-неопитните. С Copernic 2000 нещата стават много по-елементарни и значително по-ефективни.

ОТ АВТОРА

■ Copernic 2000 е нещо повече от машина за търсене във вашия компютър. Тази програма на практика интегрира в себе си възможностите на всички популярни търсачки. Разбира се, не бива да очаквате, че ще получавате всеки път точните резултати, но със сигурност ще спестите много време и нерви. Ако нещо може да бъде открито с помощта на търсачка, Copernic е програмата, която при всяко положение ще се справи възможно най-бързо.

Системните изисквания на тази изключително полезна програма са повече от ниски. На практика всеки, който притежава компютър с операционна система Windows 95 и по-висока, би могъл да се възползва от чудесните възможности на Copernic. Казано в цифри, това изглежда по следния начин: процесор 486-33 MHz, 8 MB RAM и 5 MB свободно дисково пространство. Естествено в системата ви трябва да присъстват Netscape Navigator или Internet Explorer версии поне 3.0, но за да можете да се възползвате от всички възможности на програмата, ще трябва да имате Internet Explorer 5.

След като стартирате този продукт, ще установите, че вашият Интернет-браузер се е сдобил с два нови бутона в своя toolbar. Първият служи за стартиране на Copernic, а чрез втория могат да бъдат превеждани думи на някои от поддържаните езици. Съвсем естествено българският не е сред тях. Интеграцията между двете програми не свършва дотук. Search bar-ът на MS-браузера е заменен от този на Copernic и позволява директно търсене от там.

Интерфейсът на Copernic 2000 силно наподобява този на стандартен уеб-браузер и се отличава с невероятна опростеност и интуитивност. Предвидена е също възможността за смяна на външния облик с помощта на скинове, които можете да свалите от сайта на производителя www.copernic.com. От дясната страна на прозореца са изведени 55 категории, предлагащи различни тематични варианти за търсене. В безплатното издание са достъпни само 6 от тях, като повечето са ориентирани към това да подтикнат и подпомогнат потребителите към използване на безкрайните възможности за електронно пазаруване през Интернет. Платената версия на програмата е в състояние да работи с над 600 търсещи машини, като максималният брой резултати от една търсачка не може да надхвърля триста, а общият – хиляда. Разбира се, едновременното търсене с 600 източника е на практика невъзможно, затова симултанното търсене е ограничено до 32, което също е непосилно мероприятие, ако разполагате със стандартна модемна връзка към Интернет. Ако внушителното количество търсачки не ви е достатъчно и откриете нова, не е проблем да я включите към програмата. За да стартирате процедурата по търсенето, е достатъчно да въведете ключовата дума и да натиснете съответния бутон, но този подход не винаги дава особено прецизни резултати. По тази причина е подходящо да се зададат точните признаци, логическите оператори и ако въпреки това откритото не ви задоволява, можете да прецизирате ключовите думи и начина за търсене. Резултатите се оценяват и подреждат според степента на съвпадение спрямо въведените критерии и могат да бъдат запазени или експортирани в различни файлови формати като html, txt, xml, dBASE и други. С помощта на така наречения Search Track Wizard търсенето може да бъде сведено до една абсолютно автоматизирана процедура.

Copernic 2000 се предлага в няколко версии. Първата е напълно безплатна, но голяма част от нейните функции са изключени и ако решите да я използвате, ще трябва да се примирите с непрекъснатото въртене на рекламни банери. Цената на Plus-изданието е 39,95 USD, а Pro-варианта се продава за 79,95 USD.

MSN Explorer

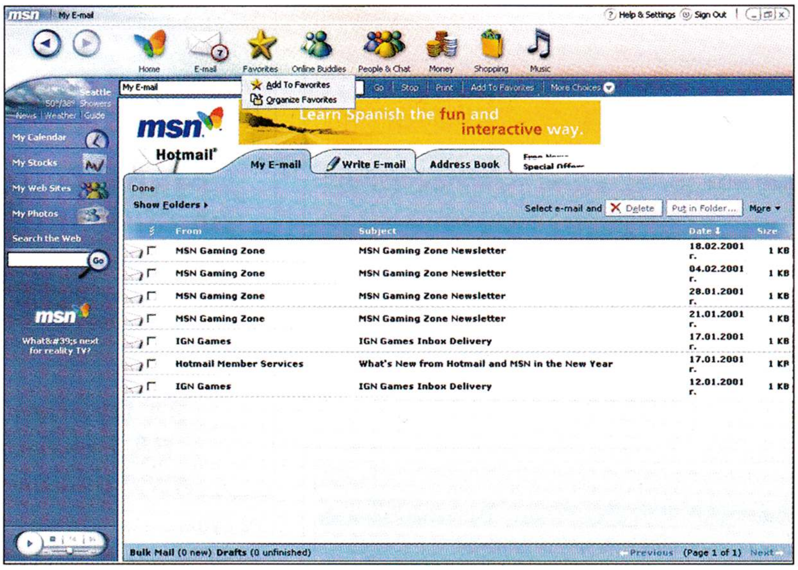


Освен името, можете да изберете и подходяща картинка.

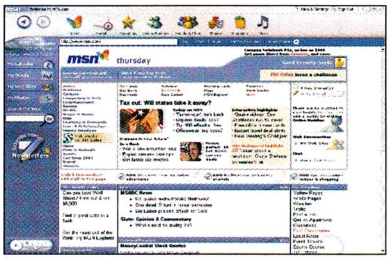
ОТ АВТОРА

■ MSN Explorer е web-браузер за масова употреба. С поредния нов продукт Microsoft показват, че битката за надмощие с America Online, един от основните им конкуренти на непрекъснато разрастващия се ISP-пазар, продължава с нова сила. Със своя красиво оформен и елементарен за използване интерфейс, MSN Explorer е ориентиран към средния, непретенциозен потребител.

Битката между MSN и AOL продължава



Проверката на пощата в Hotmail става само с натискане на един бутон.



MSN Explorer притежава всички възможности на стандартен браузер.

Първоначалният неуспех на инициативата MSN очевидно не е отказала Microsoft от намеренията си да постигне доминираща позиция в ISP-пазара. Сериозен коз в борбата с AOL е новият web-базиран браузер, наречен MSN Explorer.

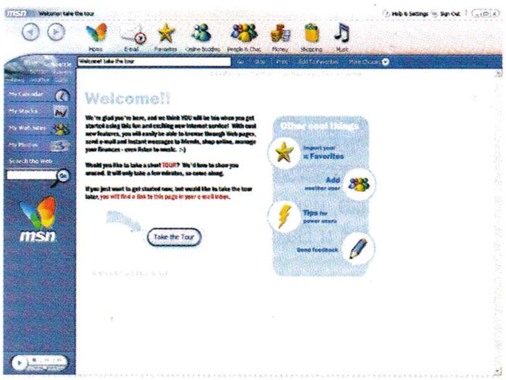
Владо Георгиев
v_georgiev@pcclub-bg.com

Услугите, предлагани от MSN, освен по своята популярност дълго време отстъпваха от тези на America Online и по отношение на user-friendly-приложения, осигуряващ достъп до Мрежата без много усилия. Новият MSN Explorer е поредният опит на софтуерния гигант да премери сили със своя конкурент AOL, като създаде браузер, съчетаващ в себе си богатите online-ресурси на MSN с изключително атрактивен и интуитивен потребителски интерфейс.

На този етап MSN Explorer е предназначен за употреба само в Щатите, така че не бива да се учудвате, когато в процеса на инсталация ви бъде поискано да посочите града, в който се намирате и съответния ZIP-код. Също така ще бъде необходимо да регистрирате пощенски адрес в Hotmail, а ако вече притежавате такъв, просто посочете потребителското име и въведете паролата. По принцип този продукт е насочен към потребителите на ISP-услугите, предлагани от MSN. Според производителя са предвидени интернационални версии и тяхната поява се очаква на www.msn.com в близките месеци. Естествено, дори да не сте американски гражданин, можете да свалите актуалната версия и да я ползвате, но на този етап Microsoft препоръчват да изчакате и през това време да продължите с употребата на до болка познатия Internet Explorer;-).

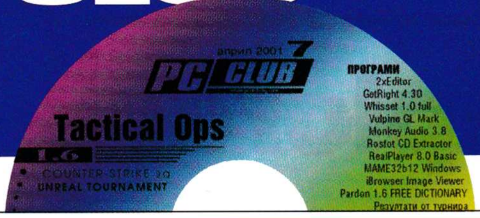
Всъщност MSN Explorer е много повече от обикновен браузер. Той е комуникационен, информационен и развлекателен център, чиято основна цел е да превърне използването на възможностите на Интернет в нещо забавно, пределно просто и достъпно за всички. В това ще се убедите още в процеса на инсталация на този продукт. Категорично мога да кажа, че това е най-шарената, "най-музикалната" и най-елементарната инсталация на продукт от този тип, която съм срещал досега. След като стартирате за първи път MSN Explorer, ще установите със сигурност, че той няма абсолютно нищо общо с Internet Explorer. Интерфейсът му е оформен по наистина забележително цветен и атрактивен начин. Иконите са порядъчно големи, с подсказващи текстове под тях, така че техните функции да бъдат повече от ясни дори за тези, които до този момент не са пипали компютър. Ако все пак има и объркани и не знаещи какво да правят с цялата тази шарения, производителите предлагат кратък въвеждащ тур. Ако хвърлим един поглед върху организацията на интерфейса, ще открием, че той на практика съдържа всичко, от което се нуждае непретенциозният потребител, за да направи максимално забавен престоя си в Мрежата. На първо място трябва да се спомене пълната интеграция с пощенската услуга Hotmail. Само с едно натискане на бутона можете да проверите своята поща или да напишете нова и да я изпратите. Едно кликване върху съответната икона ще ви осигури достъп до чат-системата на Microsoft – MSN Messenger. По същия начин можете да пазарувате online, да се възползвате от другите популярни услуги на MSN като Money Central, Car Point и дори да слушате музика. За това естествено ще ви е необходима достатъчно бърза връзка. Възпроизвеждането на аудио и видео е осъществено благодарение на вградения мини-вариант на добре познатия Media Player, който е разположен в долния десен ъгъл на прозореца. Ако кликнете върху play-бутона, ще бъдете препратени към windowsmedia.com, откъдето можете в реално време да гледате видеоклипове. Те естествено са достъпни само за регистрирани потребители на MSN Explorer. Като сериозен недостатък на интерфейса може да се отбележи това, че левият navigation bar е със статични, непроменливи размери. Голяма част от функциите на MSN Explorer са web-базирани, което значи, че понятия като off-line browsing са невъзможни. Освен това ако не разполагате с активна връзка към Интернет, програмата не може да бъде стартирана. MSN Explorer осигурява възможността за персонализирана употреба на повече от един потребител, като достъп до индивидуалния профил се получава само след въвеждане на личната парола.

Независимо от интересните хрумвания, MSN Explorer едва ли ще се превърне в любим браузер на Интернет-ветераните, които са свикнали с Netscape Navigator или Internet Explorer, но в крайна сметка това не е била целта на производителя.



Интерактивното демо запознава с възможностите на MSN Explorer.

CD CLUB



ИГРИ

- Star Wars: Battle For Naboo - Демо. Star Wars екшън. Виж стр.42
- Blobby - Пълна игра. Плажен волейбол.
- Deranged Raid - Пълна игра. 3D екшън.
- Football Glory - Пълна игра. Футбол, подобен на Sensible Soccer.
- Hired Team: Trial - Демо. 3D-екшън. Виж стр.26.
- Impact Desaster - Пълна игра. Аркаден екшън.
- Serious Sam - Демо. Феноменален 3D-екшън. Виж стр.22.
- Space Quest: The LostChapter - Пълна игра. Куест за DOS.
- Tux Racer - Пълна игра. Аркаден екшън.
- UT Maps - Колекция от карти за Unreal Tournament.
- UT Mods - Колекция от MOD-ове за Unreal Tournament.
- Wraiths Extreme A-Grav Racing - Демо. Футуристично рали. Виж стр.46.
- Front Line Force 1.2 - MOD за Half-Life.
- Storm - Демо. Екшън. Играта е известна и като Echelon.

ПРОГРАМИ

- 2xEditor - Мощен текстови редактор.
- GetRight 4.30 - Програма за теглене от Интернет.
- MAME32b12 Windows - Емулатор на аркадни автомати. Виж новата рубрика "Емулация".
- Monkey Audio 3.8 - Програма за обработка на звук.
- Pardon 1.6 FREE DICTIONARY - Безплатен речник.
- RealPlayer 8.0 Basic - Media Player.
- Vulpine GL Mark - Изключително красив benchmark.
- Whisset 1.0 full - MP3 Player.
- iBrowser Image Viewer - Програма за гледане на картинки.
- Rosfot CD Extractor - Програма за rip-ване на CD.
- Sonic Foundry Siren FULL - Програма за обработка на звук.
- Резултати от турнира по Counter-Strike на клуб "Инферно" - Виж стр.7.

ГАЛЕРИЯ

- 3D Realms Desktop Icons - Колекция от иконки по игри на 3D Realms.
- Black & White Music - Музика от Black & White.
- Emperor Censored Movie - Цензуриран от Westwood клип от Emperor: Battle for Dune.
- PC Club Screensaver - Специален PC Club Screensaver. Копирайте в директорията на Windows!
- PC Club Wallpapers - Нова колекция тапети за вашия десктоп.
- Return to Castle Wolfenstein Movie - Клип от геймплея на новия Wolfenstein.
- Solar System Sim - Красив симулатор на слънчевата система.
- WinME Emulation for GameBoy - Така изглежда Windows ME на Gameboy Advance :-)
- Zulu War Movie - Клип от стратегията Zulu War.
- F1 Racing Championship - Клип от новата Формула 1 на Ubisoft. Виж стр.44.

РЕКЛАМНА ТАРИФА

PC CLUB
www.pcclub-bg.com
СПИСАНИЕ ЗА ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

1/25 страница	90 лв.
1/15 страница	120 лв.
1/12 страница	160 лв.
1/6 страница	280 лв.
1/4 страница	320 лв.
1/3 страница	400 лв.
1/1 страница	1000 лв.
2-ра и трета корица	1600 лв.
4-та корица	2000 лв.

РЕКЛАМА НА ДИСКА НА СПИСАНИЕ PC CLUB

За публикуване на рекламни програми	**$10 на MB**
Рекламни представяния	**по договаряне**

ЗА ПУБЛИКУВАНЕ НА РЕКЛАМА НА www.pcclub-bg.com

за бутон	**5 лв. на ден**
за банер	**10 лв. на ден**

1797 София, бул. „Драган Цанков" 37
Телефони: 02/ 9602209
9602214
9602216
e-mail: reklama@monitor.bg,
pcclub@pcclub-bg.com

Абонамент за PC Club

Най-сигурният начин винаги да знаете най-новото за игрите и всичко останало от света на компютрите.

Каталожен номер

1577 за PC Club без диск	6 лв. за 3 месеца, 12 лв. за 6 месеца, 24 лв. за 1 година
1578 за PC Club с диск.	12 лв. за 3 месеца, 24 лв. за 6 месеца, 48 лв. за 1 година

Пропуснали сте някой брой на PC Club? Можете да закупите всеки от досегашните броеве на списанието от масите на площад "Славейков", в клуб "Матрицата" или директно от редакцията. **Тел.02/9602241, 02/9602226**

ОЧАКВАЙТЕ МАЙСКИЯ БРОЙ НА PC CLUB

www.pcclub-bg.com

- В него ще гъмжи от суперхитове. Със сигурност ще имаме играта на годината Black & White, изключителния Fallout Tactics, многообещаващия Star Trek: Away Team, който ще обедини геймплея на Commandos и Baldur's Gate и много други хитови заглавия.
- За диска сме подготвили няколко изключително забавни пълни игри, купища карти, MOD-ове и още изненади.
- Също така има голяма вероятност да ви изненадаме с нов още по-добър дизайн на списанието, диска и сайта. Ще се опитаме да върнем и големите плакати.